Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, październik 1994

TOP SECRET

cena 18.000

31

10



DOOM II
Ishar III
Targi ECTS '94



E.C.T.S. '94 AUTUMN

W dniach 4 - 6 września miała miejsce w Londynie jesienna edycja targów skupiających czołowych producentów gier komputerowych.

Przezwyciężając liczne trudności natury techniczno - organizacyjnej, przeskakując kłody rzucane pod nogi i perły rzucane przed wieprze, zespół ekspertów TS w składzie Naczelny, Emilus, Sir Haszak dotarł (z 6 - godzinnym opóźnieniem) do europejskiej stolicy komputerowej rozpusty, by rzucić się w wir najwymyślniejszych rozrywek i opisać to dla Czytelników. A było na czym poszaleć, gdyż podczas jesiennej edycji ECTS - u ukazują się bowiem tytuły mające się ukazać przed świętami Bożego Narodzenia.

Firmy przygotowały kontynuacje dużych i znanych produkcji. Wśród nich znalazły się Kings Quest VII i Space Quest VI (Sierra on - Line), kontunuujące serię rewelacyjnych graficznie przygodówek Colonization i Transport Tycoon (Microprose), nawiązujące do wielkich poprzedników Civilization i RailRoad Tycoon, Alone in the Dark III (Infogrames; pokazano już elementy Alone IV wyglądające dość doomowato), rozwinięcie przygodówki znanej z tajemniczego klimatu oraz Legend of Kyrandia III (Westwood Studio, Virgin). Jednak najokazalszą oprawę z gier, które doczekały się kolejnych części, miał Wing Commander III (Origin, Electronic Arts). Ta ogromna produkcja, w realizację której zainwestowano ponad 3 mln dolarów mieścić się będzie na 2 CD. Na jej potrzeby nakręcono 2 - godzinny film z takimi gwiazdami w rolach głównych jak Mark Hamill, Malcolm MacDowell, John Rhys - Davies i Thomas F. Wilson. Ten pierwszy, odtwarzający w multimedialnym filmie postać Blaira, w którą wciela się gracz, był obecny na stoisku EA wraz z reżyserem Chrisem Robertsem.

Prezentowane gry miały parę cech wspólnych. Sporo gier wykorzystywało voxel space (generowanie mapy na obraz i podobieństwo Comanche'a widoczny w Magic Carpet, symulacji latającego dywanu przygotowanej przez Bullfroga, EA, czy Retribution prezentowanej przez Gremlin Interactive) i textures (nakładanie i rzutowanie obiektu w zależności od kąta, pod którym na niego patrzymy Alone in the Dark III). Często zdarzały się też produkcje nawiązujące do Dooma (CyClones produkcji SSI, EA). Pod względem animacji zauważyć się dały wpływy kreskówek owocujące grami o świetnej grafice. Nie tak bajkowej i soczystej kolorystycznie jak w Kings Quest VII czy Legend of Kyrandia III, ale dynamicznej, z dużym elementam jajczarsko - drobiarskim (Bazooka Sue, Krisalis; EarthWorm Jim, Virgin). Panuje również tendencja do robienia interaktywnych filmów - gier z dużą ilością animowanych wstawek, co nie wszystkim producentom się podoba. Głośno dali temu wyraz programiści z Blue Byte, akcentując iż ich nowa gra RPG, Albion, może być reklamowana: Żadnych multimediów. Żadnych full motion video. Pojemność CD ma tam być wykorzystana wyłącznie do stworzenia wielkiego świata, czyli przeznaczona na czystą grę. Na film można iść do kina.



Naczelny i Emilus rozpętują gwiezdne wojny.

Od strony sprzętu zauważyć się dało ofensywę konsoli 3DO. Zajmowały one dwa spore stoiska, a ponieważ chodziły na nich gry z EA (były prezes EA założył 3DO), gromadziły sporą widownię, czynnie badającą możliwości tego cacka. Inwazja 3DO sugeruje próbę podbicia przez tę konsolę rynku europejskiego, na którym narazie jest mało popularna. Ciekawostką było 3DO jako karty rozszerzeń na PC. Wszystkie inne konsole 16 - i 32 - bitowe, czyli Super Nintendo, SEGA Mega Drive i CD32 miały się dobrze (może CD32 nieco gorzej od innych). Jaguara nie było prawie widać, a gier na niego nie pokazano w ogóle.



Dino Dini, twórca *Goal* i *Kick Off*, rozegrał mecz towarzyski z Haszakiem. Skończyło się bezbramkowym remisem. Na zdjęciu tradycyjna wymiana piłek.

Gry na Amigę, jakkolwiek niemal niewidoczne na targach (pokazało ją jedynie 21th Century Enterteinment z Pinball Illusions), stanowiły pokaźną część oferty obecnych tam firm (w Wlk. Brytanii to bardzo popularny komputer). Powoli następuje zmiana generacyjna - coraz więcej programów zaczyna być pisanych tylko dla A1200 i to coraz częściej z HD. Posiadaczom Amigi nie grozi więc absolutna posucha, choć mogą się obudzić z ręką w nocniku, jeśli nie zmienią w porę sprzętu.

To samo grozi właścicielom komputerów pecetopodobnych, jeśli nie postarają się szybko (bardzo szybko) o CD - ROM - y. W tej chwili nie trzeba już monumentalnych produkcji, by wydać grę na CD. Świadczy o tym Sensible Soccer World Edition, która zajmuje poniżej 700 kB, a mimo tego znalazła się na płytce.



Mark Hamill, główny bohater *Wing Commander III*, miał kłopoty z przeczytaniem zawartości TOP SECRETU.

Podczas targów odbyło się także arcyciekawe seminarium poświęcone pornografii w rozrywce komputerowej. Zgodnie z tradycją polskiej demokracji byliśmy za, a nawet przeciw. Targowej dyskusji o pornografii towarzyszyły publikacje w prasie brytyjskiej na jeszcze jeden nie unormowany problem związany z grami - przemoc (jako przykład posłużył Doom).

Wszystkie te wrażenia należy uzupełnić o dobiegającą z różnych stron muzykę o różnym natężeniu (zazwyczaj dużym), setki biznesmenów przeciskających się w poszukiwaniu kontraktu i kilkanaście postaci przebranych za bohaterów promowanych gier rozdających znaczki, reklamówki i pozujących do zdjęć. Było dobrze, a nawet nieźle, o czym informuje

Niespecjalny korespondent

Sir Haszak (dyplomowany)

P. S. Szczegółowe propozycje na sezon jesienno-zimowy w "Co nowego? ".



menu



Ishar III 8
Heimdall II 12
Superhero league of Hoboken 14
K 240 - strategia 15
Outpost 16
Defend the Alamo 18
On the Ball World Cup Edition 19
Ports of Call 21
Indycar Racing 22
Fatty Bear Funpack 24
Zool II 24
Freshwater Fishing Simulation 25
Jazz Jackrabbit 25
Smuś 27
Fist Fighter 27
Cyber Kick 28
Deathland 28
Kości & Poker 30
Arnie II 31
Edd the Duck 31
Dema 33
Cyberman 38
BBS 39
Tipsy & kody 42
Pegasus, nintendo i inne 46
Piwem i mieczem 48
Wild Cup Soccer 50
Doom II 51

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklemy: (0-2) 617-50-70
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. S. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treśc ogłoszen.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny
– czwartek 15–18.
BBS: 24h, +48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-1195-139-11**

GRA	SCREEN	
Arnie II	C64	31
Cyber Kick	Amiga	28
Cyberman	joystick	38
Deathland	XL/XE	28
Defand the Alama	PC	18
Deam II	PC	51Edd the
Dack	C64	31
Fatty Haer Funpack	PC	24
Fist Fighter	Amiga	27
Freshwster Fishing Simulation	PC	25
Heimdall II	Amiga	12
Indycer Racing	PC	22
Ishar III	PC/Amiga	8
Jazz Jackrabbit	PC	25
K 240 - strategia	Amiga	15
Kości & Psher	C64	38
De the Dell Worldcnp Editioa	PC	18
Sutpast	PC	18
Ports of Call	PC	21
Smuś	Amiga	27
Snperhera League Of Deboken	PC	14
Warld Cnp Saccar	Amiga	50
Zool II	PC	24

co nowego?

Seria nieszczęść,

o których wspomniałem w poprzednim wstępniaku, zakończyła się wypuszczeniem drugiego ósmego numeru. Mimo tego wakacje nie dały się zatrzymać i mamy miesiąc roku szkolnego za nami. W ramach zadośćuczynienia za tę drobną pomyłkę góra redakcji wykonała społecznie użyteczną pracę fizyczną opróżniając magazyny Spółdzielni pełne wszelakiego sheetu (shitu? !) i zdobywając jednocześnie specjalność "noszacz pakowacz".

W ostatnim czasie (w odróżnieniu od przedostatniego) zdarzyło się wiele pozytywnych rzeczy. Przede wszystkim Alex skończył kampanię wrześniową z wynikiem lepszym niż nasza Ojczyzna przed 55 laty. Przekładając na polski ma on teraz pół roku luzu, co znajdzie wyraz na łamach TS. Gawron, jego czasowo odłączna połówka, wrócił właśnie z niewoli egipskiej (Bajtek) i od razu jego wydajność skoczyła o 400% (wysmarował tekstów na trzy najbliższe numery) . Istnieje szansa, że się już zmęczył i chwilowo zaprzestanie dalszej grafomańskiej działalności.

Emil przeniósł się do Babci (to się teraz tak nazywa? !) , myląc pogonie. Jego kryjówka, znana podobno zagorzałym graczom RPG i miłośnikom napojów kapslowanych z dużą zawartością piany, pozostaje dla Redakcji chwilowo nieznana. I tyle z kroniki towarzyskiej.

A teraz o polityce. Tu jak zwykle toczy się nieustająca zabawa między piratami a policjantami w "Co mi zrobisz jak mnie złapiesz? ". Sądząc po Warszawie policja znów zaktywizowała swe działania na rzecz obniżenia procentowej zawartości piratów na 1 m kw. giełdy. Postawa funkcjonariuszy była bardzo ujmująca (ujęto 4 amigowców) . Doszły nas także słuchy, że w stołecznym mieście Krakowie jakiś czas temu trafiono 3 ofiary, które będą miały możność obejrzeć skład sędziowski z bliska. Cóż, gdzie drwa rąbią, tam rąbani lecą.

Z powinszowaniami dla wszystkich legalistów, lojalistów i leptosomatyków

Triumwirat w składzie 2 persony (w tym jedna non grata) Emilus i Sir Haszak (wszyscy nastawieni sero-pozytywnie)

BLUE BYTE

Przede wszystkim kontynuacja BATTLE ISLE II - scenariusz BI TITAN'S LEGACY z m. in.6 nowymi jednostkami, 16 nowymi mapami i 10 nowymi mapami dla kilku graczy ukaże się w październiku (PC - CD); BI THE SHADOW OF THE EMPIRE - 64 jednostki, 24 nowe mapy, nowy interfejs użytkownika (Windows, Chicago), ulepszony system gry - I kwartał 1995 (PC - CD). Na drugi kwartał zapowiadany jest ALBION (PC - CD), opowiadający historię rozwoju cywilizacji celtyckiej, nie zdominowanej, jak w historii, przez kulturę romańską. Blue Byte zaskoczył zapowiedzią THE GREAT RALLY. Będzie to podróż po Europie i poznawanie specyfiki jej regionów, połączone z handlem (polska specjalność). Grę tę współfinansowało Ministerstwo Spraw Zagranicznych Niemiec (PC, PC - CD - I kwartał '95)


Albion. Blue Byte

DOMARK

Firma przedstawiła 3 symulatory lotu: DOGFIGHT - można brać udział w historycznych pojedynkach powietrznych lub toczyć walki powietrzne z kolegą samolotami z obu wojen światowych i wojny koreańskiej mając przed sobą grafikę w trybie SVGA (PC, PC - CD, MAC; październik), OUT OF THE SUN - oczekiwany we wrześniu symulator, dzięki któremu możemy polatać podczas II wojny światowej (MAC); TEST PILOT - pozwala zasiąść za sterami najbardziej znanych na świecie samolotów w lotach treningowych i bojowych. Prócz symulatorów lotu znajdzie się także symulator czołgu - TANK COMMANDER (9 map, ponad 40 misji). Domark zamierza również rozwinąć CHAMPIONSHIP MANAGERA. Druga część tej gry przewidywana ma się ukazać w marcu '95. Zawierać będzie m. in. ligę szkocką i możliwości zakupu piłkarzy za granicą. Do tej oferty należy jeszcze dodać gry CERBERUS (przygodówka rozgrywająca się na małej stacji badawczej umieszczonej w pobliżu czarnej dziury; już na początku zostajesz oskarżony o morderstwo - PC - CD kwiecień '95) i ABSOLUTE ZERO (coś pomiędzy symulatorem a strzelanką, w której musisz bronić kolonii Ziemian na mroźnym księżycu Jupitera; PC 486 - CD, MAC). Najciekawszą produkcją jest naszym zdaniem LORDS OF MIDNIGHT III. THE CITADEL. Ta znakomita gra RPG znana jeszcze z ZX Spectrum będzie rozgrywała się w czasie rzeczywistym. Można w niej kontrolować do 24 postaci, a zadaniem jest odzyskanie Oka Księżyca, klejnotu o wielkiej mocy, i uwolnić zakładników.


Tank Commander, Domark

ELECTRONIC ARTS

Wymienienie wszystkiego zajęłoby pół numeru, skupię się więc na rzeczach najważniejszych, wymieniając jednocześnie, która z podległych EA firm co zrobiła. LITTLE BIG ADVENTURE (Adelaine Software) będzie wielką przygodówką z elementami strategii i zręcznościówki, gdzie ożeniony zostaną grafika izometryczna z ray tracingiem.4 ludy skupione w jednym świecie, 12 rozdziałów, 40 bitew, 50 budynków do zbadania, 10 wysp - starczy. Gra ukaże się w listopadzie na PC, PC - CD. W jeszcze bardziej mroczny świat ciemnej i surrealistycznej przyszłości przenosi NOCTROPOLIS (EA) adresowany do dorosłych. Musisz tam pokonać grupę antybohaterów zagrażających ludzkości (PC, PC - CD; listopad). W przyszłość przenosi także SHOCK WAVE: INVASION EARTH 2019. W tej grze będziemy mogli sobie polatać prototypem pierwszego myśliwca kosmicznego F - 177 i przy okazji obronić Ziemię od najazdu (3DO wrzesień). US NAVY FIGHTERS to z kolei symulator zapoczątkowujący serię AIR COMBAT na PC - CD (listopad). W tej grze możemy siąść za sterami F - 14 Tomcata, F/A - 18 Horneta, proponowaną wersją morską F - 22 Lightninga i zmierzyć się z SU - 27 Flankerem. Intryga dość prosta - Jelcyna obalają nacjonaliści, więc znajdujemy się lotniskowcem na M. Czarnym i mamy do wylatania 50 misji. Równie realistycznie, a może nawet bardziej ze względu na fotograficzną jakość grafiki, jest ROAD RASH. Wspaniały wyścig motocyklowy po autostradach z możliwością posługiwania się kończynami w celu wyrównia szans wynikających z różnic w osiągach motocykli (3 DO wrzesień). Również na wrzesień był zapowiadany WING COMMANDER ARMADA (Origin). Można opowiedzieć się po stronie Imperium lub Kilrathi. Z tej serii również wielki WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER z pełnoekranowym ruchomym obrazem w trybie SVGA (PC - CD, listopad). W grze BIOFORGE (Origin), będącym pierwszą częścią serii Origin Interactive Movies wyglądasz nieco szpetniej niż płk. Blair w WC III - jesteś półcyborgiem, półczłowiekiem i jako bohater przygodówki z elementami zręcznościowymi docierasz do miasta dawno wymarłej cywilizacji, które pozostaje Ci tylko splądrować nie dostawszy guza (grudzień, PC - CD). Dla równowagi możemy również polatać samolotami z I wojny światowej w WINGS OF GLORY 1917 - 1918 (PC - CD, listopad). Propozycją RPG firmy Origin jest SYSTEM SHOCK (PC - październik; PC - CD - listopad) - gra w systemie Cyberpunk. Origin ma także coś dla miłośników PUTT PUTTA. Jego twórcy popełnili następny produkt. Tym razem o rybce nie zwanej Wandą - FREDDI FISH AND THE CASE OF MISSING KELP SEEDS (PC+Win, PC - CD+Win). Strategic Simulation Inc. jak zwykle za-


Wings of Glory 1917-1918, Electronic Arts


Wing Commander III, Electronic Arts


Road Rash, Electronic Arts

TARGI!!!!!!!!!!!!!!!!!!


Bioforge, Electronic Arts

proponował coś ze strategii i RPG: PANZER GENERAL (PC, PC - CD; grudzień), gdzie jako generał wojsk pancernych zaczynasz swą karierę od napadu na Polskę w 1939 roku; starasz się zdobyć wpływy i dowodzenie większą jednostką, do czego potrzebne są wymierne sukcesy militarne; MENZOBERRANZAN - RPG rozgrywające się w świecie Forgotten Realms, dzie musisz rozbestwionym elfom odebrać magiczne zabawki i uwolnić więźniów należących do drużyny. Prócz tego SSI zaproponowała doomowaty CYCLONES, będący przygodówką z elementami zręcznościowymi, w której należy eliminować klony cyborgów (PC, PC - CD; listopad) i RENEGADE: BATTLE FOR JACOBS STAR (PC - CD, grudzień), w której rozgrywasz taktyczne bitwy kosmiczne dowodząc eskadrą myśliwców po tajemniczej śmierci dowódcy. Ostatnią propozycją EA jest napisany przez Bullfroga MAGIC CARPET. To co pokazano na targach robiło świetne wrażenie. Po SYNDICATE i THEME PARKU, zanosi się na kolejny przebój tej firmy.
Prócz tego EA zaprezentowała całą gamę gier sportowych od FIFA INTERNATIONAL SOCCER, przez zrobioną w ten sam sposób NBA LIVE '95, rozwinięcie hokeja - NHL '95, po PGA TOUR GOLF III i RUGBY. Ufff!

IMPRESSIONS

Firma specjalizuje się w grach strategicznych i w najbliższym czasie wyda 3 tytuły. LORDS OF THE REALM (PC - wrzesień; PC - CD - październik; Amiga - listopad) rozgrywa się w XII - wiecznej Anglii. Czeka nas budowa zamków, gospodarowanie zasobami, obleganie wroga w jego twierdzach i rozgrywanie bitew w polu. Wszystko w celu zjednoczenia państwa. Czysto wojenną grą graficznie przypominającą PERFECT GENERALA ma być FRONT LINES (PC, listopad; Amiga, styczeń). Znajdziemy tam 16 typów jednostek biorących udział w bitwach przyszłości. Dla malkontentów utworzone scenariusze zostały wzbogacone o edytor. Zwolennicy handlu powinni być również zadowoleni.


Sim Rainforrest, Maxis

W HIGH SEAS TRADER (PC, PC - CD - styczeń '95; Amiga - luty '95) mogą handlować do woli zawijając do 120 XVII - wiecznych portów, toczyć walki z piratami i wykazywać się opanowaniem nawigacji.

KRISALIS

Przebojem firmy może stać się humorystyczna przygodówka BAZOOKA SUE (PC - CD, MAC, 3DO - II kwartał '95). Seksowna bohaterka krąży po niszczejącym mieście. Siobhan Moran z Krisalisu zapewniała, że Sue w grze nie będzie się rozbierała tak często jak podczas prezentacji. W durgim kwartale przyszłego roku będziemy mogli pograć także w SOUP TREK, THE SEARCH FOR STOCK (Amiga, PC, PC - CD, MAC, 3DO; wyprawa po warzywa mające zapewnić po przerobieniu na zupę źródło pożywienia kończącego się na Ziemi), PLAYER OF THE YEAR (Amiga, PC, PC - CD, CD - 32; piłka nożna będąca bardziej zręcznościówką niż symulacją) oraz LEGENDS (Obcy poprzenosili różne rodzaje broni do niezwiązanych z nimi okresami historycznymi). Ciekawie zapowiada się FORMULA ONE TEAM MANAGER (tytuł roboczy; Amiga, PC, PC - CD, CD32, MAC, 3DO - I kwartał '95). Będziemy tu szukać nowych, utalentowanych kierowców, dobierać producentów sprzętu i inwestować w badania zwiększające osiągi bolidów. W ofercie znalazły się też znane już produkty wydawane na inne platformy sprzętowe (SOCCER KID - 3DO, PC - CD, CD32; MULPC - CD32), jeden tytuł wznowiony (HANNIBAL - A1200 HD, PC - październik) i kilka wydanych jako w wersjach tanich: SHADOWLANDS, ARABIAN KNIGHTS, VIKINGS.

MAXIS

Już niedługo wspaniałe SIM CITY 2000 będzie gotowe na A1200/4000 i PC pod Windows (listopad) oraz na PC - CD i MACa. Wersja CD i MAC zawierać będzie dodatkowo SC2000 URBAN RENEVAL KIT (pozwala samodzielnie projektować budynki i obiekty w grze) oraz SC2000 Scenarios 2, gdzie znajdziemy wielkie miasta świata. Motywy symulacyjne czekają nas w SIM RAINFOREST (MAC, PC - CD Win). Musimy tam balansować między dobrobytem ludzi związanym z postępem technicznym, a równowagą środowiska naturalnego. Czeka nas także wspaniała przygodówka osnuta na motywach mitologii greckiej - WRATH OF THE GODS (MAC, PC - CD 8 MB RAM), w której wykorzystano fotografie z Grecji.


High Seas Trader, Impressions

OCEAN

Z bogatej oferty Oceanu wybrałem tylko kilka tytułów (ten brak miejsca!). SKITCHIN' (A500, A1200 - listopad) to wyścigi deskorolką po Stanach Zjednoczonych, w której nie tylko szybkość decyduje o wyniku, ale również celne kopanie przeciwnika i wypróbowanie na nim narzędzi mordu. W INFERNO: THE ODDYSEY CONTINUES (PC, PC - CD - listopad) znajdziemy się w kabinie kosmicznego myśliwca z możliwością zaliczenia 700 misji (w jednej grze ok.70) toczących się w kosmosie, nad planetą i w bazach.45 minut muzyki do gry nagrał zespół Alien Sex Friend. Posumulawać będzie można także w IRON ANGEL. W tym symulatorze lotu najpierw zapobiegamy wybuchowi konfliktu nuklearnego, by potem zostać w nagrodę przeniesionym na Księżyc. Ocean umożliwia także wycieczkę z Michaelem Jordanem. Przy użyciu 7 magicznych piłek będziesz mógł ocalić 20 najlepszych koszykarzy świata porwanych przez Dr Eibrow w MICHAEL JORDAN ADVENTURE. CHAOS IN WINDY CITY (Super Nintendo - listopad). Zwolennicy akcji i strzelanek będą mogli coś wybrać z takich tytułów jak KID CHAOS (Amiga, CD - 32 - październik), MIGHTY MAX (A500, A1200 - październik), JUNGLE STRIKE (A500, A1200, CD - 32 - październik). Dla fanów strategii przygotowano CENTRAL INTELLIGENCE (PC - CD, wrzesień), w którym dowodząc siatką szpiegowską masz za zadanie obalić dyktatora na południowoamerykańskiej wyspie (już za miesiąc w "Jest Taktycznie! ").


Colonization, Microprose

MICROPROSE

Widać tu było dwa rodzaje gier: strategie i symulatory. Przygotowano COLONIZATION (PC - listopad) nawiązujące w pewien sposób do CIVILIZATION. Tu mamy do podboju Amerykę od 1500 roku, a walczą o nią Anglicy, Holendrzy, Hiszpanie i Francuzi. Nieco


Master of Magic, Microprose

bardziej musimy zaangażować się w gospodarkę, przed graczem stają też nieco inne problemy niż w cześci pierwszej. Również do Cywilizacji nawiązuje MASTER OF MAGIC (PC, październik), będocą kombinacją strategii i RPG. Pojawiły się ponadto dwa tycoony. TRANSPORT TYCOON (PC,


Transport Tycoon, Microprose

listopad) będzie rozbudowaną strategią polegającą na rozbudowie i kontroli sieci komunikacyjnej, podobną do SIM CITY 2000. W PIZZA TYCOON rozbudowujemy natomiast sieć pizzerii w 9


Pizza Tycoon, Microprose

miastach europejskich, zatrudniając i szkoląc pracowników, a nawet projektując pizze do swego menu! Ostatnią strategią jest ZEPPELIN (PC - październik).
Ukażą się także wersje amigowe znanych produktów: UFO: ENEMY UNKNOWN (wrzesień)

co nowego? TARGi!!!!!!!!!!!!


Zeppelin, Microprose

i FIELDS OF GLORY (A500 i 1200; wrzesień). Startujesz tam w 1901 roku jako właściciel przedsiębiorstwa używającego do przewozów sterowców. Musisz prowadzić badania rozwojowe, by zwiększać osiągi statków powietrznych. Wydarzenia w grze są powiązane z historycznymi (do 1940 roku). Symulatory reprezentowane są przez ACROSS THE


Across the Rhine, Microprose

RHINE (zapowiadany już symulator czołgu działającego na froncie zachodnim podczas II wojny światowej; PC, listopad), NAVY STRIKE (jako pilot bierzesz udział w odparciu drugiej inwazji na Kuwejt, mogąc przelecieć się F - 22, A - 12 lub F/A - 18 Hornet; PC, październik) i TOP GUN (symulator śmigłowca). Rodzynkiem w tej kolekcji strategiczno - symulacyjnej jest przygodówka STAR


Star Trek. The Next Generation, Microprose

TREK. THE NEXT GENERATION (PC - CD, grudzień).

SIERRA ON-LINE

Specjalność - przygodówki. Z tego gatunku znajdziemy 4 tytuły. Znakomite graficznie, kolejne części znanych produktów: KING'S QUEST VII: THE PRINCE - LESS BRIDE (PC, PC - CD 2 dyski - styczeń '95; praca ponad 100 rysoników, uproszczony interface, a przede wszystkim nowy scenariusz napisany przez twórczynię bestsellerów Robertę Williams), SPACE QUEST VI (PC, PC - CD - luty '95; zapowiadana jako najbardziej humorystyczna część Space Questów zawierać będzie m. in. parodie "Gwiezdnych wojen", "Star Treka", "Terminatora" oraz "Street Fightera"). Z nowych przygodówek ujrzymy gry PHANTASMAGORIA (PC - CD 4 płyty - grudzień; przygodówka będąca psychologicznym thrillerem opowiadająca o kobiecie walczącej z siłami zła; grubość scenariusza gry równała się 4 scenariuszom 90 - minutowych filmów), WOODRUFF & THE S CHNIBBLE OF AZIMUTH (PC - CD - grudzień; wielojajeczny produkt twórców Goblinów przedstawiający wizję świata po wojnie atomowej) oraz LOST IN TOWN (PC - CD 2 płyty - styczeń '95; przypominający bardziej film niż grę thriller, składający się z samych zdjęć filmowych, w którym wcielasz się w bohatera muszącego umykać zarówno przed policją jak i bandą zwyrodniałych morderców). Do tego dodać można interaktywny film science fiction THE LAST DYNASTY (PC - CD 2 płyty; listopad), łączący w sobie elementy przygodowe, strategiczne i zręcznościowe. Z symulacji Sierra proponowała produkty Dynamixu - mający szansę stać się przebojem ACES OF THE DEEP (misje od września 1939 do maja 1945 rozgrywające się od Oceanu Lodowatego do Karaibów) oraz dwie symulacje walk robotów: BATTLEDROME i EARTHSIEGE. Strategia reprezentowana była, prócz znanych OUTPOSTA i ALIEN LEGACY, przez BATTLE BUGS, gdzie mamy do dyspozycji ponad 20 rodzajów owadów i złożoną z nich armią musimy zniszczyć przeciwnika osiągając tytuł Napoleant (po naszemu Napoleomrówki).

RENEGADE

W stosunku do targów kwietniowych oferta firmy (THE CHAOS ENGINE - PC - wrzesień; AMAZON QUEEN - Amiga, PC, PC - CD, CD - 32 - listopad; WORLD OF SOCCER - ST, Amiga - listopad) wzbogaciła się o strzelankę z elementami tradycyjnej platformówki pod tytułem RUFF'N TUMBLE, w której trzeba się będzie rozprawić z demonicznym Dr Destiny przechodząc przez 4 światy (las fantasy, kopalnia, fabryka puszkogłowych i zamek Dr Destiny) o 16 poziomach. Miała się ona ukazać we wrześniu na Amigę.

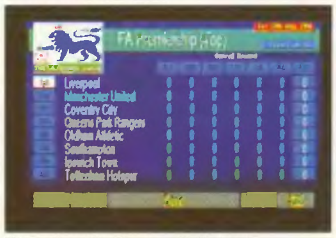
W przyszłym miesiącu przedstawimy drugą część zapowiedzi na jesień i zimę. Znajdą się tam między innymi produkty firm Codemasters, Gremlin Interactive, US Gold, Team 17 i Virgin.


Battle Isle 2 - Titan's Legacy, Blue Byte


Cyclones, Electronic Arts


Absolute Zero, Domark


High Seas Trader, Impressions


Championship Manager II, Domark


Sim City 2000, Maxis


Championship Manager II, Domark


Tank Commander, Domark


Ruff'N Tumble, Renegade


The Great Rally, Blue Byte


Albion, Blue Byte


Lords of the Realm, Impressions


Wings of Glory 1917-1918, Electronic Arts


Battle Isle 2 – The Shadow of the Empire, Blue Byte

Konkurs na najlepszą grę roku

Z naszych obserwacji krajowego rynku gier komputerowych jasno wynika, że rok 1994 jest - zapewne dzięki nowemu prawu autorskiemu - rokiem przełomowym. Nigdy jeszcze nie pojawiło się w sprzedaży tyle nowych tytułów na komputery szesnastobitowe, w tym również gier przygotowanych w całości przez krajowe firmy. Spodziewamy się, że trend ten będzie coraz wyraźniejszy i oryginalne gry będą się pojawiać coraz częściej.

Aby promować polski wkład w produkcję i wydawanie gier, postanowiliśmy zorganizować pierwszą edycję ogólnopolskiego konkursu na najlepszą grę komputerową roku. Mamy nadzieję, że konkurs ten stanie się w przyszłości trwałym elementem naszego rynku.

Tekst ten prosimy traktować jak formalne zaproszenie do wzięcia udziału w konkursie. Wprawdzie jury dołoży wszelkich starań, by dotrzeć do jak największej liczby firm i wydanych tytułów, jednak współpraca producentów ułatwi nam zadanie. Prosimy o nadesłanie egzemplarzy gier, które chcielibyście Państwo zgłosić do konkursu.
Prośba ta podyktowana jest chęcią oceny nie tylko gry samej w sobie, ale również sposobu jej wydania - instrukcji i opakowania. Część gier, które dostawaliśmy w ciągu roku, była w wersjach nieostatecznych, różniących się od tego, co później znalazło się w sklepach.

Redakcja

REGULAMIN KONKURSU NA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU (PROJEKT)

1. Konkurs jest organizowany przez redakcję Top Secret, która powołuje członków jury.
2. Wyniki konkursu ogłaszane są w grudniowym numerze Top Secret.
3. Konkurs prowadzony jest w trzech kategoriach:

a. najlepsza oryginalna polska gra na komputery 16 - bitowe
b. najlepsza oryginalna polska gra na komputery 8 - bitowe
c. najlepiej wydana gra zachodnia

ad. a - w grę wchodzą wyłącznie gry napisane w Polsce, przez polskich programistów i wydane w Polsce przez polskie firmy. Gry napisane w Polsce a wydane na zachodzie przez obce firmy nie będą rozpatrywane w tej kategorii, chyba że zostaną wydane równolegle na naszym rynku, choćby w wersji shareware - ważne jest, by dokumentacja i komunikaty w grze były polskie, a gra nie ustępowała w istotny sposób możliwościami swojej wersji w pełni komercyjnej.

ad. b - podobnie jak w punkcie a.

ad. c - w grę wchodzą wszelkie gry sprzedawane w Polsce z polską instrukcją, zarówno te spolszczone (jak Syndicate) jak i te nie spolszczone (jak Strike Commander) . Ocenie podlega przede wszystkim sposób spolszczenia gry i jakość instrukcji, a nie sama gra jako taka.

Komputery różnych typów (Amiga, PC itd.) na razie nie będą rozróżniane - dopóki nie pojawi się szersza oferta, w tej chwili bowiem w niektórych kategoriach startowałoby po jednym, dwa tytuły.

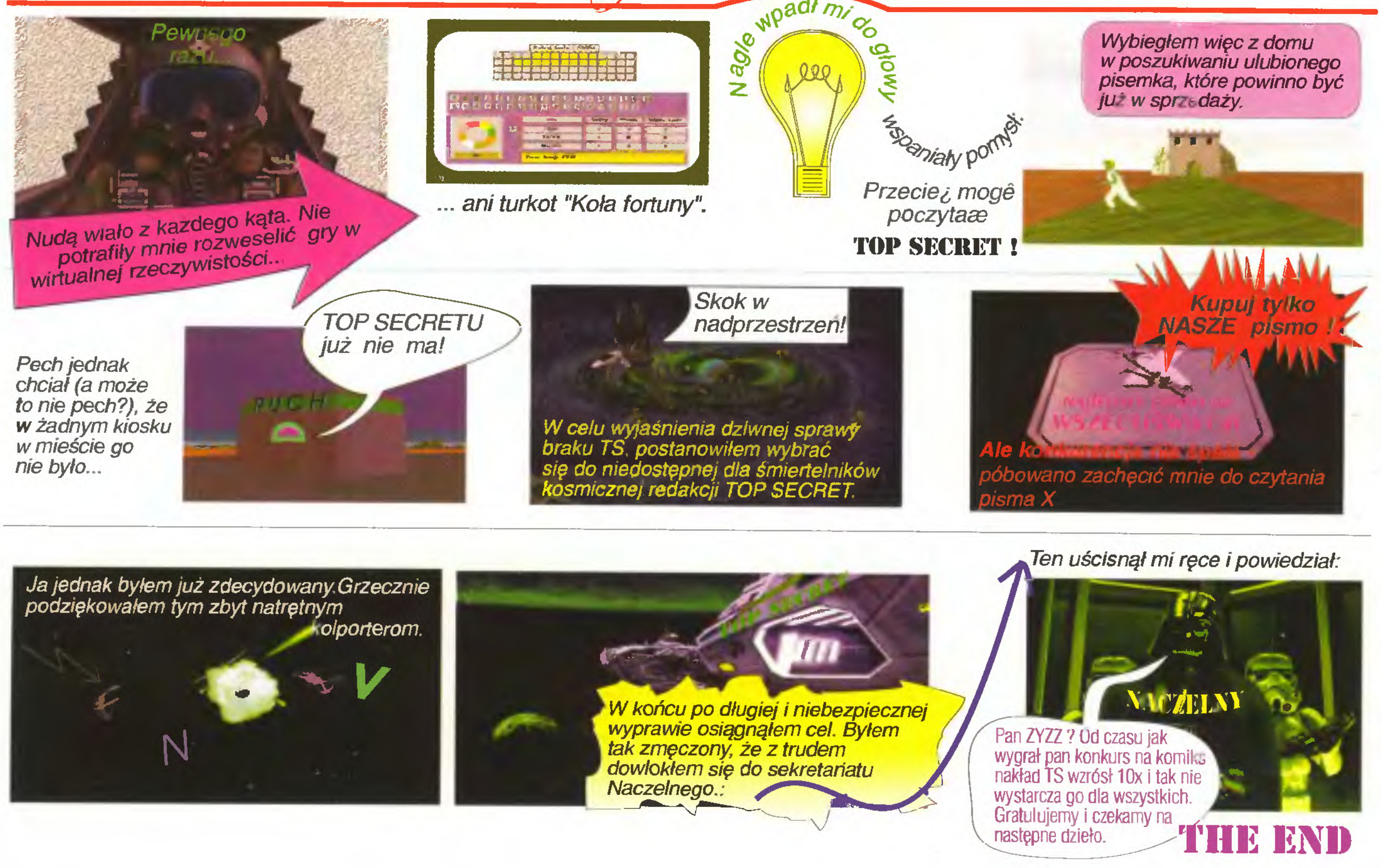
Kategorie w których wręczane są nagrody mogą w przyszłych latach ulegać zmianie, w zależności od sytuacji na rynku (CD, konsole) .

4. W konkursie mogą wziąć udział wszystkie gry, które pojawiły się w danym roku na polskim rynku u legalnych dystrybutorów. Reguła ta może nie obowiązywać w przypadku gier, których premiera odbyła się za późno na to, by można było je rozpatrzeć w danym roku, w takim przypadku gra przechodzi do puli następnego roku. Organizatorzy dołożą wszelkich starań, by dotrzeć do wszystkich nowych tytułów, jednak jedynym pewnym sposobem wprowadzenia gry do konkursu jest jej nadesłanie do końca listopada na adres redakcji Top Secret.
5. Ocenie podlegać będą: "grywalność", grafika, muzyka i efekty dźwiękowe, sposób i jakość wydania gry i dokumentacji oraz stosunek jakości gry do jej ceny.
6. Jury zastrzega sobie prawo przyznania wyróżnień specjalnych za szczególne osiągnięcia w dziedzienie dźwięku, grafiki, sztucznej inteligencji, technik generowania obrazu itd.

Z ŻYCIA SZAREGO CZYTELNIKA TOP SECRET'OWEGO

BACZNOŚĆ SPOCZNIJ!

Design by: Filip Zakrzewski ZYZZ



To długa historia, ale my mamy czas i miejsce. Zacznijmy od początku, czyli od pierwszej przygody w świecie gier ISHAR. Zatytułowana została "Crystals of Arborea", w niej to Jarel, książe elfów wysłał wyprawę po magiczne kryształy, które mogłyby pomóc w stawieniu oporu nadciągającej mrocznej potędze Morgotha. Z pomocą naszej wiecznie uśmiechniętej drużyny udało się szczęśliwie pokonać ciemne moce i zabić Morgotha. Arborea znowu była wolna i spokojna.

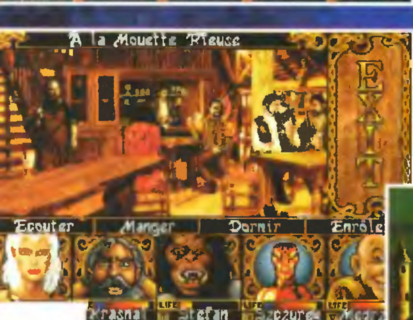
W ten sposób Jarel stał się władcą całej krainy. Jak przystało na monopolistę nazwał swoją firmę (przepraszam, krainę) Kendoria. Pod jego rządami działo się dostatnio i bez wojen, niestety nic co piękne nie trwa wiecznie. I tak pewnego jesiennego wieczoru (padał wtedy rzęsisty deszcz) Jarel umarł, a wraz z nim bezpieczeństwo i pokój w krainie.

Druga przygoda ISHAR: Legend of Fortress opowiada nam o grupie (ciągle tej samej) śmiałków przemierzających tereny Kendorii w poszukiwaniu mitycznego zamku Ishar (w języku elfów oznacza: nieznany) . Zamek ten należy do Krogha, demonicznego potomka Morgotha i Morguli, którego jedynym marzeniem jest spętanie całej populacji Kendorii w kajdanach niewolnictwa - oczywiście wszystko pod jego władzą. Nasi nieustraszeni bohaterzy odnaleźli w końcu tajemniczy zamek Ishar, dotarli do samego Krogha i zrobili z niego ścierwo, ot I dobrzy bohaterzy. ..

Siły chaosu kolejny już raz zostały przepędzone ze spokojnej Kendorii, ale niestety nie na długo. W czasach pokoju przybyło wielu ludzi, miasto się rozrosło I zmieniło nazwę na Wyspę Zacha. Wraz z rozwojem miasta, jak muchy do lepu zaczęli przybywać źli ludzie. Wśród nich przybył kapłan chaosu Shandar. Nauczony doświadczeniem poprzednich złych charakterów, gościu wykoncypował, że zawładnie krainą w sposób podchwytliwy, rozprowadzając halucynogenne napoje. W ten sposób stał się bogaty i potężny, i wkrótce pod jego kontrolą znalazło się prawie całe miasto. Gdy przyłączyło się do niego wielu ludzi (wielu nieświadomie) , przyszedł czas aby stworzyć drugi zamek: zamek Ishar. W tym momenie rozpoczęła się trzecia przygoda zatytułowana ISHAR II: Messengers of Doom. Znowu drużyna naszych śmiałków musiała wyciągnąć z szuflad swoje lekko przyrdzewiałe miecze i ruszyć na walkę ze złym. Z pomocą bliźniaków Grimza i Grimla, udało im się wyrwać Wyspę Zacha ze szponów wrednego Shandara - po prostu go zabili. Od tego też czasu nazwa miasta została kolejny już raz zmieniona na KOREN BAHNIR. Wszyscy się cieszyli z zabicia Shandara, ale nie wiedzieli, że zabili tylko jego cielesna powłokę, natomiast jego ciało astralne nadal krążyło nad nimi przygotowując się do powrotu. ..

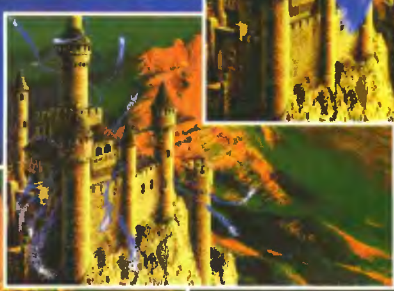
Tak, zanim drużyna śmiałków dotarła do złego kapłana, ten przygotował sobie tzw. plan przetrwania. I gdy go chłopaki odłączyli od ciała, celnym cięciem miecza, przeskoczył sobie do wcześniej przygotowanego planu I uśmiechając się szyderczo rozpoczął przygotowania powrotu. Długo się zastanawiał nad ciałem w jakie wrócić, aż w końcu zdecydował się na coś naprawdę smakowitego - gigantycznego smoka Wohrtaxa. Smok ten to żyjąca legenda. Żyje już ponad 2000 lat, jest je-

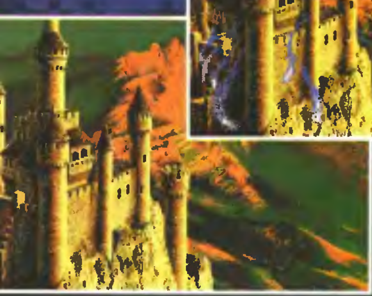




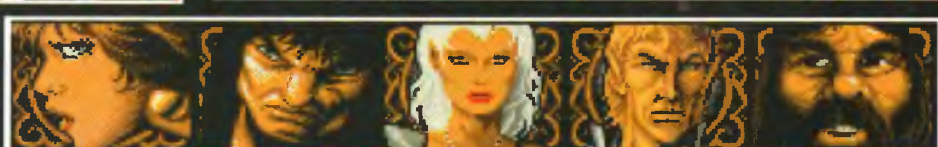
Ishar III











dynym który przetrwał z rasy wielkich czarnych smoków; na dodatek jest nieśmiertelny - no i co Wy na to?

Shandar ma jak na razie pewien drobny problem. Aby mógł wejść w ciało Wohrtaxa, musi być spełniony pewien warunek: na jednej linii muszą się ustawić dwa księżyce, słońce i planeta Ishar. Trzeba mu przeszkodzić, a jako że raczej nie masz wpływu na mechanikę ciał niebieskich, kierując drużyną śmiałków (tych co zwykle) musisz zabić smoka zanim dojdzie do tego wydarzenia astronomiczno - magicznego. Czas będzie Cię popędzał, ale to też dzięki niemu, a w zasadzie bramom czasu będziesz mógł podróżować po krainach, które istniały wcześniej. I właśnie w tych krainach odnajdziesz pomocne w pokonaniu smoka rzeczy. Pamiętaj, walczysz po stronie dobra, więc niekoniecznie musisz zwyciężyć. ..

JAK TO PRZEJŚĆ. ..

Porozmawiaj z tajemniczym gościem, który stoi naprzeciw. Wskaże Ci na mapie miejsce gdzie odnajdziecie astrologa Typhusa Mernith - w jego obserwatorium. Zanim do niego dotrzesz kup btelkę napoju wyskokowego (the liquor) . Obserwatorium Typhusa znajduje się wewnątrz tzw. miasta wyższego (to tutaj jest dwór i sfery wyższe) . Aby wejść tam należy kupić talizman - przepustkę za 4000 sztuk złota. Gdy już dotrzesz do Typhusa daj mu napój, a w zamian otrzymasz karty oraz miejsce gdzie spotkasz ojca Mudiusa. On to wskaże Ci miejsce, gdzie znajdują się pierwsze wrota czasu.

Na miejscu okaże się, że dom jest zamknięty, ale pod drzwiami leży zwój papieru. Podnieś go i przeczytaj. Pójdź do wspomnianej oberży (na północ od domu) i pogadaj z Erkhem Moltusem. Postaw mu obiad, a wyjawi Ci swoje powiązania z Modiusem po czym Cię do niego zaprowadzi. Wewnątrz nie daj się wygonić z domu, ale pokaż karty, które dał Ci astrolog. Krótki wykład z bramologii stosowanej i już możesz skoczysz w otchłań czasu i przenieść się gdzieś. ..

. .. do dżungli. Po drugiej strony bramy czasu okazuje się, że wszystko wokół jest zalesione. Pamiętaj, że poruszanie się po lesie wymaga wyczucia kierunku. Tu nie ma mapy jak w mieście, tu trzeba chodzić na azymut. Najpierw ruszaj na wschód, aż dotrzesz do przejścia, które tarasuje znudzony niedźwiedź. Możesz go zabić, ale nie musisz. Teraz zwróć swoje duże palce u nóg na południe i ruszaj do oporu w tym kierunku. Gdy drogę zatarasują Ci krzaki nie do przejścia, czas na machnięcie ciałka w kierunku wschodnim. Teraz należy skupić uwagę i wyszukać po drodze borsuka ze zwojem w łapce. Nie zabijając biednego borsuka wróć do bramy, a przez nią do Modiusa. Daj zwój zacnemu magowi, aby po krótkiej chwili otrzymać klucz do domu, którego pozycja zostanie oznaczona na mapie miasta. We wspomnianym domu odszukaj magiczną butelkę i zawieszkę. Idź teraz do ekskluzywnej knajpy (na południe od teatru) i z zawieszką na szyi pogadaj z ludźmi. Powinieneś dzięki temu otrzymać proszek (Kelonia powder) . Pozostałe wymienione przez Modiusa składniki należy dokupić w sklepie. Gdy będziesz miał już wszystkie potrzebne rzeczy, udaj się do biednego borsuka (przez tę samą bramę) i daj mu napój. W zamian za pomoc czaownik zamieniony w borsuka da Ci przedmiot.

Wejdź do teatru po godzinie 7 wieczorem. Pogadaj z Gulnarem, daj mu przedmiot od borsuka. Teraz czekaj na ukazanie się drugiej bramy o godzinie 2 rano, po czym bez chwili zastanowienia przeleź przez nią.

W dżungli (zdziwiony?) udaj się w kierunku południowo - wschodnim. Po drodze powinieneś natknąć się na plemię z szefem. Bądź sobą, zabij szefa, po czym odszukaj kryształ na południowym - zachodzie i wróć przez bramę do miasta.

Udaj się do biblioteki i wróć przez bramę w teatrze do dżungli. Najpierw maszeruj w kierunku wschodnim, później zmień go na południowy, a wszystko po to aby odnaleźć kawałek meteora w ślepym zaułku. Czas wracać do miasta!

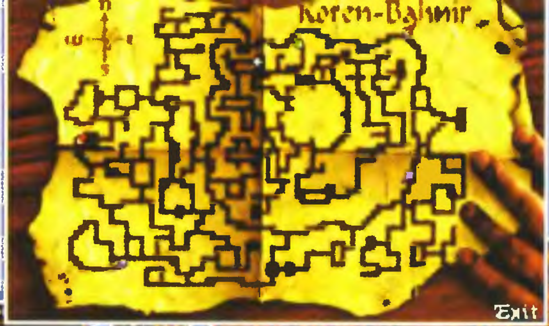
Odszukaj ogród w bogatszej części miasta. Tutaj też zlokalizuj miejsce spoczynku meteorytu, w którym brakuje kawałka. Tak, Ty go masz w kieszeni! Nie omieszkaj umieścić go w wyszczerbionym miejscu. Po tych karkołomnych wyczynach ukażą się już trzecie wrota czasu. Chyba powinieneś je wykorzystać przechodząc przez nie.

W górach wiedziony instynktem i wyczuciem sytuacji odszukaj generator zdarzeń (jest gdzieś w kierunku północno - zachodnim) . Umieść w nim kryształ i czym prędzej "dratuj" do miasta - przez bramę, ma się rozumieć.

Podczas wycieczki po mieście, warto abyś skierował swoje zainteresowanie na jego północno - zachodnią część, w której pojawiła się kolejna już brama czasu. Dobrze, byś przeszedł przez nią przed 12, ale jeśli ci się nie uda - no cóż, nie każdy musi wygrać. ..











ISHAR III

SILMARILS '94

10	7	9	10

AMIGA (1 MB), PC

W podziemiach głównym zadaniem jest uratowanie uwięzlonej (z pewnością wziętej gwałtem) księżniczki. Miejscem jej niemiłego spoczynku jest sala z lawą. Muslsz przełączyć trzy pale, aby klatka zjechała na odpowiednią wysokość. Przyjmij pomoc księżniczki I całując ją dla osłody wróć do miasta - tak, tak, używając bramy.

Przejdź się do najbliższej karczmy i wynajmlj syplalnlę. Zapadnij w sen i w trakcie odpoczynku przekazane Ci zostaną, przez bratnią duszę, informacje na temat miejsca, w które muslsz się udać. Obudź się i ruszaj do domu zaznaczoneg na mapie. Z przodu domu, w fontannie znajdziesz klucz niewiarygodnie wręcz pasujący do zamka. Wejdź do środka i zabierz pięć uniformów strażników. Przebrany, możesz wejść do pałacu. Gdy spotkasz Zoltara, zdejmij hełm, a otrzymasz pomoc. Wróć do lasu. Tutaj Zoltar i Thina opuszczą Cię, ale nle płacz, jeszcze się z nimi spotkasz. Wróć do miasta, do Modiusa. Nalegaj, nalegaj, aż otrzymasz od niego drugi kryształ.

Pamiętasz generator w górach? Skoro tak, to zanieś tam drugi kryształ i zaraz wracaj do miasta. Znowu wejdź przez bramę w góry. na północy odszukaj tajemniczy pas. No to teraz do miasta (wiem, wlem. .. jak Żyd w pustym sklepie) .

Wejdź do lasu z pasem na biodrach. Ruszaj na wschód, a później na południe, gdzie powinieneś natknąć slę na chatę syna Zoltara i jego żony. Pogadaj z nim, a da Ci klucz. Dziwne, ale okazuje się, że jego żona potrafi chronić przed smoczym ogniem - chyba warto ją dokooptować do drużyny. Wróć do miasta.

Idź do drzwi, które prowadzą do podziemi. Przejdź przez nle po 12. Teraz już tylko odszukaj pana smoka I nie daruj mu, aż zdechnie.

To już wszystko, ciekawe co nowego przytrafl slę naszej mlłej drużynie w przyszłości?

TECHNICZNE PODEJŚCIE DO GRY, BLE. ..

Szkoda, że nie wystarczy tylko historia przygód i sposób przejścia, ale trzeba czasaml jeszcze spojrzeć na grę jako na produkt. Tak, produkt, a w zasadzie cacko programistów z firmy Silmarils. Włożyli oni kawał dobrej roboty, w to aby Ich gry RPG (z serii ISHAR) były oryginalne. Na czym ta ich inność polega? Ano na tym, że świat w jakim się poruszamy żyje własnym życiem. Tutaj postacie drugoplanowe pytają nas o drogę, zachęcają do zwiedzania bogatej części mlasta. Można wykonywać różnego rodzaju zadania, handlować, rozpijać się po gospodach, spać, jeść, podrywać panienki lekkich obyczajów, wszystko to co w tzw. RPG prawdziwych (nie na komputerze) można spotkać. Poza tym mamy dosyć realistyczną grafikę terenu po jakim slę poruszamy, zawartą w stosunkowo małej ilości miejsca (5MB zajmuje cała gra, czyż to nie piękne!). Oczywlście donaszej dyspozycji oddany zostaje cały warsztat tworzenia postacl, ale możemy także grać postaciami z poprzednich części Isharów. Zasadnicza część programu w zasadzie nie uległa zmianie, i bardzo dobrze, aczkolwiek wstawiono kilka ulepszeń - głównie graficznych. Rozbudowana została magia: mamy możliwość tworzenla napojów magicznych z przepisów zawartych w instrukcji; dodatkowo czary podzielone zostały na trzy grupy. Plerwsza z nich to grupa czarów defensywnych (12 różnych) . Druga to czary ofensywne (także 12) . Trzecia to czary specyflczne (jest lch 8) , naieżą do nich np. : zatrucie, magiczny klucz, teleportacja itp.

Aby uniknąć późniejszych problemów z "odszukiwaniem" składu poszczególnych napojów magicznych, pozwolę sobie przytoczyć krótką ściągawkę dla graczy.

MAGICZNE PRZEPISY

"Bulkal"
lub anty-paraliżowy
- jedna doza salamander oil
- jedna doza gargoyle claws

"Schloumz"
lub regeneracja fizyczna
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- dwie dozy gargoyle claws

"Ghoslam"
lub regeneracja psychiczna
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- jedna doza rat brain

"Clopatos"
lub nietykalność
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- jedna doza rat brain
- jedna doza gargoyle claws

I to już naprawdę wszystko!

koniec
lub *EMILUS*



TOP SECRET

W poprzednim numerze mogliście przeczytać o grze *Cyberpunk 2020*, jednej z wielu gier konwencji Dark Future. Teraz także będziecie mieli okazję zapoznać się z grą cyberpunkową, choć nieco innej natury, bowiem łączącą w sobie elementy zarówno cyberpunku, jak i fantasy. Chodzi mi oczywiście o grę *Shadowrun*, wydaną przez firmę **Fasa Corporation** już ładnych parę lat temu.



Nie zamierzam się specjalnie rozpisywać na temat świata, w którym toczy się gra, jest on bowiem bardzo podobny do tego, który opisał mój kolega w ostatnim **Top Sekret**. Podobnie jak tam, świat *Shadowrun* przedstawia Ziemię w 2053 roku. W ciągu niecałych sześćdziesięciu lat, jakie nas od tego czasu dzieli, wydarzyło się bardzo wiele interesujących rzeczy, z których do najciekawszych niewątpliwie należy Genetyczna Ekspresja. W jej wyniku powstali Przebudzeni, jak nazwano wszystkich elfów, krasnoludów, trolli i orków, którzy narodzili się z licznych mutacji genetycznych, których zresztą nigdy nie wyjaśniono. Warto też wspomnieć o wielkiej wojnie, jaką stoczyli Indianie z rządem Stanów Zjednoczonych, a w wyniku której nastąpił wybuch czterech największych wulkanów. Poza tymi „drobnymi" incydentami, wszystko potoczyło się dość tendencyjnie: stworzono ogólnoświatową sieć komputerową, przestrzeń wirtualna stała się prawdą powszechną, człowieka zaczęto ulepszać metodą licznych wszczepów cybernetycznych, a całym światem zaczęły rządzić megakorporacje. Ogólnie przyjętą jednostką monetarną są nowe yeny (banki japońskie są pewniejsze nawet od szwajcarskich!), zaś system płatniczy opiera się o personalne mikrochipowe karty kredytowe – coś w rodzaju „kluczy" z powieści Janusza Zajdla pt. *Limes inferior*.

Jako że konwencja cyberpunkowa stworzyła już pewien stereotyp, od którego producentom gier ciężko jest uciec, *Shadowrun* należałoby uznać za dość niekonwencjonalny system. Wydawnictwo Fasa bije nas po oczach sloganem – *World of Shadowrun: where Man meets Magic & Machine!* (Świat Shadowrunu: tam człowiek styka się z magię i maszyną). Slogan z racji swego założenia musi być sloganem, a że ten mówi prawdę, to inna sprawa. Rzeczywiście, w tym świecie istnieje magia, istnieją magiczne przedmioty i smoki (które na przykład wykupują na giełdach co lepsze akcje!). Wydawałoby się z początku, że połączenie obrazu rzeczywistości silnie stechnicyzowanej z wizerunkiem świata rodem z literatury fantasy, czyli dwóch skrajnych i przeciwstawnych sobie nurtów jest absolutnie niemożliwe, a jeżeli już coś takiego zajdzie, efektem będzie twór chory, zdegenerowana hybryda, w niczym nie oddająca piękna swych rodziców. Tak przynajmniej zawsze uważałem, dopóki nie wpadł mi w ręce podręcznik *Shadowrun*. Tu bowiem elementy te ściśle ze sobą współgrają, harmonizują wręcz i uzupełniają. Magia jest raczej spokojna i stonowana, reprezentowana głównie przez indiańskich szamanów. Nie ma zabójczych laserów, statków kosmicznych i superpancerzy, a Uzi wciąż jest nadzwyczaj skuteczny. Po prostu ma się wrażenie, że magia istniała od zawsze, kryjąc się w cieniu nauki i dopiero w swoim czasie pokazując światu swe tajemnicze oblicze. Tak dobrze zlała się z tłem otaczającej wszystkich ponurej rzeczywistości, że każdy zdążył się już do niej przyzwyczaić, jak do widzianych czasem nocą spadających gwiazd, czy hipnozy.

To, co w RPG należy do kwestii najważniejszej, tyczy się mechaniki gry. I tu chciałbym się na chwilę zatrzymać, jako że prezentowane w *Shadowrun* rozwiązanie tego problemu wydaje mi się wręcz rewelacyjne. Cały system opiera się jedynie o kostki sześciościenne i jest nad wyraz prosty. Jest to niezwykle ważne dla gry, w której walkę prowadzi się głównie za pomocą broni palnej i to wszelkiego, dostępnego typu, od rewolweru poczynając, na działku szturmowym i wyrzutni rakiet kończąc. Uważam, że już tylko pod tym względem *Shadowrun* wyprzedza wszystkie inne gry cyberpunkowe. Doskonale poradzono sobie z zawiłą strukturą cyberprzestrzeni (rzeczywistości wirtualnej), wprowadzając może trochę skomplikowane, za to dość wiernie oddające ten klimat zasady korzystania z Matrycy. Wprowadzono też specjalny współczynnik, tzw. Esencję, która wyznacza stopień możliwej cyborgizacji. I bardzo dobrze, w przeciwnym razie wszyscy gracze chodziliby tak napakowani wszelkiego rodzaju cyberwszczepami, że przypominaliby raczej roboty niż żywe istoty. Każdy bohater ma też równą Wytrzymałość, każdego jest równie łatwo zabić – co nie w każdym systemie zostało potraktowane tak realistycznie. Żadnych wskrzeszeń rzecz jasna nie ma, można liczyć jedynie na wysokiej klasy obsługę medyczną, na którą zresztą rzadko kogo stać. Życie Shadowrunnera jest szybkie i krótkie. Akcje dywersyjne, szantaże, napady, rozboje i gwałty, intrygi polityczne i kupa kasy, którą wydaje się jeszcze szybciej, niż się zdobywa. Ciągła, wartka akcja, pościg i ucieczka, same emocje. Możesz skończyć z wyrokiem potrójnego dożywocia w więzieniu, z którego nie ma ucieczki (patrz filmy: *The Fortress* – Forteca z Christopherem Lambertem lub *The Wedlock* – Obroża z Rutgerem Hauerem), albo jako materiał genetyczny, jeśli narazisz się bojówkom którejś z korporacji. Uważaj, czy przypadkiem Yakuza nie mają cię na oku? Jeśli tak – masz pecha, od razu możesz zacząć kopać sobie grób.

Na koniec warto nieco wspomnieć o samym wydaniu gry. System posiada całą masę dodatków, z których na największą uwagę zasługują niezwykle szczegółowo dopracowane opisy różnych części świata. Dzięki temu gracze mogą wybrać sobie takie miejsce na ziemi, jakie najlepiej im odpowiada. Choć we wszystkich grach fabularnych szata i oprawa graficzna jest niezwykle bogata i piękna, *Shadowrun* zasługuje pod tym względem na prawdziwe uznanie. Swoistą ciekawostką są kolorowe, pełnostronicowe reklamy firm, produktów i usług wprost ze świata gry. Także komputerowe grafiki przedstawiające wnętrze Matrycy, czyli rzeczywistość wirtualną są perfekcyjnie wykonane i po prostu wyśmienite.

Szczęśliwym posiadaczom *Shadowrun* gratuluję wyboru, innych zapraszam do **Klubu RPG Magii i Miecza**, gdzie będą sobie mogli w to zagrać. Wszystkim fanatykom gier cyberpunkowych i Dark Future polecam dwunasty – cyberpunkowy numer **Magii i Miecza**, który już wkrótce powinien się ukazać.

Rafał Galecki



Heimdall 2 rozwiązanie



HEIMDALL II

CORE DESIGN '94

Grywalność	Pomysł	Muzyka	Grafika
8	9	10	10

AMIGA, PC

Nie tak dawno, bo zaledwie dwa numery temu (TS 8/29), ukazał się artykuł poruszający dogłębnie tytułową grę HEIMDALL II. Autor tego opisu, głównie, zawarł swoje wrażenia dotyczące wykonania gry, scenariusza oraz w części szczątkowej podał jak grę przejść. Wiemy to z autopsji jak i od Was samych, drodzy Czytelnicy, że nie było to satysfakcjonujące. Tak więc teraz, bez wdawania się w zbędne śpiewki, podamy pełne rozwiązanie gry pozwalające każdemu, nawet najodporniejszemu, dobrnąć do końca.

Igrzyska czas zacząć, czyli puszczajcie ogary w las, niech sobie byki poszalejią...

SALA ŚWIATÓW

Podnieś broń miotającą, rozejrzyj się wokół i wejdź w portal prowadzący do Mitgardu.

WIOSKA RURIK-a

Podnieś kamień runiczny. Strzel z łuku w żółty obelisk, po czym spokojnie przemaszeruj mostem na drugą stronę. Strażnik nie jest zbyt gadatliwy, tak więc zostaw go w spokoju i zeskocz z drugiego końca wysepki. Tutaj znajdziesz wejście do jaskini. Idąc nią dalej (po drodze unikaj wszystkiego co się rusza) odnajdziesz wyjście prowadzące do pomostu z łodzią. Łódź to wspaniały środek transportu, którym dopłyniesz do wioski. Po opuszczeniu drewnianej łajby skieruj się do prawej chaty, skąd weź kamień runiczny. Idąc dalej odszukasz pudełko z czerwonym znakiem. Otwarcie go pozwoli Ci na zabranie diademu. Szybki powrót do łodzi skąd powinieneś pożeglować do wioski Eadricka.

WIOSKA EADRICKA

Schodami na górę, przejdź jaskinię. Skieruj się do chaty na lewo. Zabierz kamień runiczny, spacer na prawo, po schodach na górę i dalej do sali tronowej. Tutaj przekaż królowi radośnie wcześniej znaleziony diadem w zamian za co otrzymasz list. Musisz wrócić do wioski Rurika, ale miejsce interesujące Cię znajduje się dalej, na lewo od miejsca gdzie znalazłeś diadem. Wejdź do chaty, gdzie rezyduje konkurencyjny król i w zamian za list i dobre słowo otrzymasz przepustkę do Pałacu. Łodzią popłyń do chaty rybaka.



CHATA RYBAKA i ŚWIĄTYNIA LOKI'EGO

Zejdź na dół, skąd zabierz kamień runiczny i uwolnij zamkniętego w kredensie rybaka. W dowód wdzięczności ofiaruje Ci on święty symbol i propozycję nie do odrzucenia: uratowania jego córki. Łodzią popłyń do świątyni Loki'ego. Zależnie od płci wejdź w odpowiedni portal (HEIMDALL - niebieski, VALKYRIE - czerwony). Dostaniesz się na półkę. Przez drzwi, po schodach na górę i znowu przez drzwi - dostaniesz się na następną półkę. Zeskocz z niej i zainteresuj się, co jest za drzwiami. Z pewnością pieniądze i kamień runiczny przydadzą Ci się. Teraz uwolnij panienkę, przy pomocy skoków na platformie, a otrzymasz amulet. Wróć do poprzedniej komnaty skąd zabierz strzały. Wciśnij cegłę na lewo od posągu, co umożliwi Ci zabranie księgi. Po ponownym wciśnięciu cegły pokaże się Ostrze Sigila - zabierz je. Na górę dostaniesz się przy pomocy windy znajdującej się w lewym rogu od posągu. Czas rozwinąć żagle i ruszyć do Pałacu.







PAŁAC

Z pomocą wcześniej otrzymanej przepustki dostaniesz się do środka. Pogadaj z królem. Wielmoża opowie Ci o smutnym zniknięciu jego syna i brata. Wróć do poprzedniej komnaty i skręć w prawo. Na górze pogadaj z panienką, po czym wróć do środkowej komnaty. Tam wykonaj obrót na pięcie w lewo i jazda do obrazu. Specyficzne określenie wartości obrazu (szturchnij obraz) otworzy Ci tajne przejście do sypialni króla. Z tyłu łóżka znajduje się podwyższenie - wciskane, ukaże sygnet. Pierścień pokaż strażnikowi w sali na lewo od komnaty centralnej. Teraz zejdź na dół do podziemi, gdzie pokonawszy Hackrata będziesz mógł porozmawiać z więźniami. Na górę i w prawe drzwi. Tutaj wstrzel strzały w trzy otwory, co umożliwi Ci przejście drzwi. Za nimi odnajdziesz upragnioną pierwszą część amuletu. Możesz już wrócić do Sali Światów.

ZAMEK KRANOLUDZKI

Wejdź w bramę na lewo. Udaj się na górę i porozmawiaj z umierającym (no nie!) człowiekiem na dole pobojowiska. Wróć jedną lokację do tyłu i wystrzel strzałę w krąg. Z powrotem do gościa po zbroję. Ze zbroją na sobie ruszaj w lewy górny róg do bramy. Idąc dalej dojdziesz do króla, z którym warto wymienić kilka inteligentnych dźwięków. Zabierz list i kamień runiczny. Możesz już wracać. Czas płynąć do kwatery Gigantów.

KWATERA GIGANTÓW

Pokonując pokój z lawą dojdziesz drzwi. Teraz schodami na górę. Korytarzami (po drodze weź kamień runiczny) do następnych schodów, znowu na górę. Z pewnością odszukasz biurko. Przesuń świecznik, a otrzymasz talizman. Zmywaj się stąd na Wyspę Gigantów.

WYSPA GIGANTÓW

Wylej wodę z butelki na lawę, w wyniku czego otrzymasz dym. Teraz na dół i do mostu (dół - prawo). Przez pokój do schodów, na dół. Skocz w otchłań - winda Cię zatrzyma. Na górę do kolejnej sekcji schodów, gdzie odszukaj talizman. Wróć do Sali Światów i skieruj swoje dostojne kroki w bramę na lewo.

ZAGINIONY KLAN

Obudzisz się w więzieniu. Przesuń chleb pomiędzy kratami. Wejdź do kanałów przez otwór odpływowy. Weź kamień runiczny i "pokicaj" na górę. Za drzwiami pogadaj z królem, który da Ci list do pierwszego króla krasnoludzkiego. Zejdź schodami na prawo od króla i na dole zainteresuj się szkieletem ukrywa on kolejną część amuletu. Wróć do króla i obierz górne drzwi. Idąc przez ognistą salę dojdziesz Sali Światów. Wejdź w bramę na prawo, przejdź przez trzy lokacje i wręcz list królowi. Otrzymasz talizman pozwalający na wejście do drugiej Sali Światów nazwanej Karylyn. Wróć teraz do Sali Światów i wejdź w lewą skrajną bramę.

KARYLYN

Interesującym Cię wejściem jest to najbardziej na lewo. Przejdź przez most, a będziesz mógł zaopiekować się talizmanem. Idąc dalej natkniesz się na druida. Krótka rozmówka z dziadkiem i można ruszyć prawe - dolne wyjście, aby pożeglować do wioski.

WIOSKA

Nie zadzieraj ze strażnikiem i wejdź w prawe - górne przejście. Za pierwszymi drzwiami w wiosce czeka na Ciebie super - boss, którego należy pozbawić życia; po czym bez najmniejszego skrępowania zabrać Os Blade. Za następnymi drzwiami będzie strażnik - on też nie powinien żyć. Wyjdź i weź kamień runiczny. Powróć do łodzi i popłyń do tajemniczego miejsca. Wejdź na górę. Zabawę z układanką rozpocznij od drugiego runu od lewej. A teraz: prawo, góra, góra, lewo, góra, góra, lewo, góra, góra. Dzięki temu wyłączysz pułapki. Weź amulet i wracaj do łodzi skąd płyń do Kwatery Dakta.

KWATERA DAKTA

Weź kamień runiczny i wejdź do jaskini. Zeskocz ze ścieżki, weź



napój, pokonaj wojownika, po czym wejdź w niszę, skąd nieżywy już wojownik wyszedł. Wciśnij przycisk, a ukażą się schody. Za drzwiami pogadaj z czarownikiem. Pokonaj cień, a następnie zabij czarownika. W ten sposób wejdziesz w posiadanie talizmanu do Królestwa Bogów. Wróć do łodzi i pożegluj do druidycznego gaju. Wejdź do Karylyn, po czym obierz bramę najbardziej na prawo.

KRÓLESTWO BOGÓW

Po prostu pogadaj z Andersem.

BÓG ŚMIERCI

Wejdź w pierwsze drzwi na górze. Pozwól obydwojgu z Twoich charakterów umrzeć poprzez dotknięcie rogów statuy boga śmierci. Jak tylko to się stanie udaj się na górę, gdzie przejdź przez oświetlony otwór. Zabierz: topór, kamień runiczny, koronę oraz symbol z ołtarza.



BÓG SPRAWIEDLIWOŚCI

Włóż koronę na głowę statuy, po czym wejdź do kręgu. Słuchaj, podnieś symbol. Wejdź w drzwi na lewo od tych, w których jesteś.

BÓG POWIETRZA

Wejdź do każdego z teleportów. W trakcie podróży przeszukaj każdą lokację, w której się znajdziesz - znajdziesz kilka przedmiotów. Zanim wejdziesz w teleport środkowy musisz mieć Ketar's Helmet i Mirror Shield.

BÓG WOJNY

Zabij dwóch głupków kręcących się po podeście, a pojawi się most. Na jego drugiej stronie znajdziesz symbol. Gości załatwisz z łuku.

BÓG ŚWIATŁA

Zacznij od środkowej strzałki i dalej: góra, lewo, góra, lewo, góra, góra, prawo, góra. Zabierz symbol z ołtarza.

BÓG NATURY

Pogadaj z Andersem. Teraz zbierz trzy nasiona (dwa na dół od Andersa i trzecie w lewo - dół od nich) i zasadź je koło Andersa. Weź symbol i wychodź stąd. Dojdź do portalu i tutaj złóż wszystkie sześć symboli. Przejdź przez niego, zabierz kamień runiczny i na górę. Użyj Mirror Shield będąc z przodu strzelającego kamienia. Weź Big Jewel oraz mały czerwony kamień. Wróć do Andersa, aby z nim pogadać. Przemieść swoje ciałko do Kerylyn, gdzie wejdź w skrajną lewą bramę. Daj symbol Andersa druidowi. Przejdź przez stworzone przez druida drzwi...

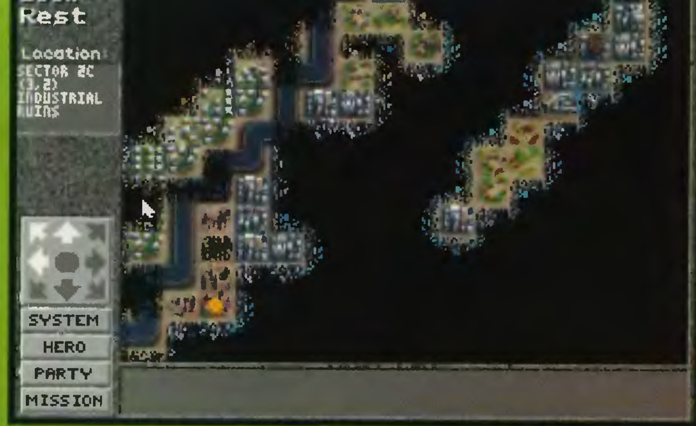
Tu się księga urywa, ale gracze którzy dojdą do tego miejsca nie powinni mieć problemów z zakończeniem. Jeżeli będą to no cóż, telefon do nas znacie...

EMILUS



SUPERHERO

League of Hoboken









Jest rok 2194. Ameryka chyli się ku upadkowi, dręczona wzrastającą w oszałamiającym tempie ilością toksycznych odpadów i brakiem podstawowego produktu spożywczego - płatków owsianych. Porozbijane chodniki zawalone są stertami gruzu z walących się domów, spleśniałymi hot - dogami i chemicznymi produktami ubocznymi pochodzącymi z gnijących opakowań po konsolach Nintendo. Społeczeństwo weszło w Wiek Ciemności. Większość kraju ogarnia barbarzyński chaos. Gdzieniegdzie miasta obracają się przeciwko sobie, współzawodnicząc o władzę oraz wpływy. Straszliwe mutanty, ofiary promieniowania radioaktywnego i nieudanych eksperymentów inżynierii genetycznej włóczą się po ulicach.



Nie wszystko jest jednak stracone. W większych miastach jak grzyby po deszczu wyrastają "Ligi Superherosów" założone przez ludzi, którzy dzięki mutacjom lub usprawnieniom genetycznym posiedli umiejętności niedostępne dla śmiertelników (np. zaglądanie do pudełka z pizzą bez jego otwierania). Wszystkie Ligi mają wspólne cele: odrodzenie nowego społeczeństwa, złagodzenie cierpień Wieku Ciemności, oraz wyszukanie miejsc, w których Superherosi mogliby się spokojnie umówić na randkę...

Tyle dowiadujemy się z intra. "Intro - to brzmi dumnie"; nie jest to niestety majstersztyk, powiedziałbym nawet, że jest cienkie. Zaprawieni gracze przyzwyczajeni są do oglądania intra, a nie jego czytania. Brak animacji jest zresztą wielką wadą gry, znacznie ją zubażającą. Po nieco ciężkawym wstępie zostajemy sobie przedstawieni - nasze imię brzmi Crimson Tape zajmujemy stanowisko szefa Ligi Hoboken. Podczas rządów poprzednika organizacja zeszła na psy, a naszym zadaniem będzie wywindować ją jak najwyżej w hierarchii Lig. Nie będzie to łatwe zadanie.

Metodą na podniesienie swojej pozycji jest wykonywanie misji przydzielonych przez Komisarza Lig. Szczegóły kolejnych zadań znajdują się w komputerze Hobokenów, zwanym pieszczotliwie Matyldą. Po rozwiązaniu każdego z problemów dostajemy punkty doświadczenia i wspinamy się po szczeblach drabiny kariery. Misje są mało skomplikowane, problemem jest nie "co zrobić", ale "jak zrobić".

SLH jest hybrydą, mariażem gry adventure i role - playing. Z boku ekranu widać typowe dla przygodówek (Lucasa) komendy w stylu TAKE, LOOK, ale jest też REST, żywcem wyjęta z RPG. Większość czasu spędzamy na ekranie mapy, widzianej z góry, którą odkrywa się po kawałku (patrz "Dune II"). Kiedy podczas wędrówki napotkamy stadko mutantów, pojawia się ekran walki, gdzie mamy do dyspozycji różnego sortu bronie, Superpowery (takie jak np. usypianie zwierząt), osłonę oraz (!) błaganie o litość. Szczegóły interfejsu można sobie obejrzeć po kliknięciu na poszczególnych jego częściach prawym przyciskiem myszy, o czym zresztą gra przypomina dość nachalnie. Przeciwnicy (mutanty) pojawiają się na ekranie walki w całej okazałości oraz ponad ekranem - w postaci portretów. Podwójnie klikając na w/w wizerunkach uzyskujemy informację o mającym na nas chrapkę gadzie. Ilość mutantów jest spora, do nieprzyjemnych przeciwników należą Supermamy uzbrojone w wałek, Nocne Szafki, Pierdzące Grubasy (parę bąków i po nas) oraz kilku innych przyjemniaczków. Szczególnie ostrożnie trzeba podchodzić do mamusiek, które najczęściej występują w grupach po kilka sztuk, a na dodatek w duecie z Nocnymi Szafkami lub Czerwonymi Żabami. W początkowym stadium gry takie zgraje są w ogóle nie do pokonania. Możemy na szczęście przed groźną czeredą umknąć, kończy się to jednak zazwyczaj utratą kilkudziesięciu jakże potrzebnych zmutowanych dolców. Stosunkowo łatwo rozprawić się z istotami takimi jak Prawnicy (często mają trochę grosza przy sobie), Dwugłowe Niemowlaki, Mr. Denatuturat (wiecznie zalany), oraz Jasiem Wodogłowym. Problem jednak w tym, że stwory występują z reguły po kilka sztuk na raz, co czyni walkę nieco trudną. Wszak stare przysłowie mówi: "Gdy mutantów kupa i Herkules dupa". Pamiętajcie o tym.

Jak więc przygotować się do wykonywania powierzonych nam misji? Bardzo prosto. Należy wdepnąć na każde odnalezione targowisko i odwiedzić sklep z bronią (lepsza broń to większe straty u przeciwnika) oraz z żelastwem (można tam kupić osłony, tarcze i kilka innych, niezwykle pożytecznych gadżetów, chroniących nas przed ciosami genetycznych popaprańców). Nie omieszkajcie też zajrzeć do Pawnbrookera, u którego znajdziecie większość potrzebnych Wam do zaliczenia misji przedmiotów.

Podsumowując, można uznać SLH za grę dobrą. Jej wielkim plusem jest spora dawka humoru, serwowana nam podczas wędrówek po New Jersey. Za wadę należy uznać śladową ilość występujących w grze animacji oraz straszliwie wymuskany język. Prawdę mówiąc, aby swobodnie prowadzić rozgrywkę należy wciąż mieć na kolanach Wielki Słownik Angielsko - Polski. Intro czyta się dziesięć minut. Mimo to, produkt firmy Legend Entertainment Company wart jest polecenia szczególnie tej części graczy, która przedkłada adventure nad RPG.

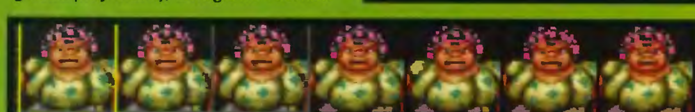
Rooshkeen



SUPERHERO...

LEGEND ENTERT. '94

PC 386



K 240 strategia



Kosmos, przestrzeń, gotówka, krwiopijcy z imperium oraz pazerni sąsiedzi, to kilka z bolączek jakie trapią biednego gracza wcielającego się, za wszelką cenę, w inwestora w grze K - 240. Gra ta to połączenie kilku megaton dobrej strategii z dwoma zbiornikami o objętości połowy masy krytycznej, po prostu wspaniała rozrywka. Ale o samej grze pisałem już w TS 7/28. Dzisiaj będzie tylko to co gracze nazywają "mięsem", czyli wskazówki młodego Heniutka na temat zagospodarowania. .. asteroida.

K-240 RAZ, DWA, TRZY. ..

1. BUDUJEMY MOSTY DLA PANA STAROSTY

Pierwsze co należy zrobić, gdy tylko dotrzesz na asteroid (oprócz oczywiście założenia kaloszy i berecika z anteną) to odpowiednie zaplanowanie wydatków. Zacznij od przeznaczenia odpowiedniej ilości gotówki na zabudowę szorstkiej powierzchni skały. Budować możesz co tylko zapragniesz, ale musisz (pod groźbą utraty zdrowia i kaloszy) wybudować następujące budynki: Hydroponics, Hydration Plant, Decontamination, Life Support, 10 Solar Generators, 4 Deep Bore Mines, 4 Mines, Storage Tower, Gravity Nullifier, Construction Yard, Command Centre, 2 Missile Silos, Landing Pad, Sensor Array, Weapons Factory, Satellite Silo.

Taki zestaw to optimum jeżeli chodzi o prawidłowe funkcjonowanie produkcji oraz pozostałą po inwestycjach ilość gotówki.

2. ZAMAWIAMY ZABAWKI

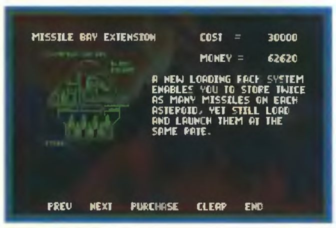
Warto przejrzeć ofertę panów ze SCI - TEK. Oferują oni mnóstwo różnego rodzaju sprzętów (wiele z nich to nowinki techniczne) pomocnych zarówno w produkcji i utrzymywaniu asteroidu jak i w walce z niegrzecznymi obcymi. Na początek zamów: kilka 2nd Generation Mines, 2nd Generation Bore Mines oraz, jeżeli jesteś militarystą, Missile Tracker.

Oczywiste jest, że możesz wybrać jeszcze inne cacka, ale wszak na tym polega gra strategiczna, że musimy decydować, dokonywać wyboru (najlepiej dobrego) .

3. DOSZLIFOWANIE BUDŻETU

Reszta pieniędzy nie wykorzystana powinna być przeznaczona na pozostałe potrzeby, czyli: budowa pojazdów (nie tylko kosmicznych) , pocisków oraz wywiadu.









4. ZBROJENIA TO FAJNA RZECZ

Wejdź do obszaru CONSTRUCTION YARD, gdzie wydaj rozkazy budowy trzech statków zwiadowczych (SCOUT SHIP) . Nie uzbrajaj ich, wszak nie są one po to by walczyć, ale po to by eksplorować nieznaną przestrzeń. Zamiast zbrojeń ofensywnych skoncentruj się na zbrojeniu defensywnym, czyli przeznacz trochę gotówki na budowę 10 pocisków Vortex (VORTEX MISSILE) .

5. JAK ZDOBYWANO DZIKĄ PRZESTRZEŃ

Wyślij wszystkie swoje statki zwiadowcze w odległe obszary przestrzeni i czekaj na raporty. Możesz przestać się nimi martwić, gdyż jakiekolwiek meldunki będą docierały automatycznie na Twoje biurko. W tym czasie możesz uważnie obserwować rozwój asteroidu, czyli szara codzienna praca nadzorcza.

6. NOWE LĄDY

Jak tylko pierwsze pogłoski o odkryciu nowego asteroidu dotrą do Ciebie, należy natychmiast wysłać statek rozpoznawczy. Do jego zadań będzie należało zbadanie planety pod kątem geologicznym. Na podstawie otrzymanych danych będziesz musiał podjąć decyzję o tym, czy warto zainwestować dodatkową ilość gotówki w eksploatację, czy też użyć kamienia jako naturalnego pocisku, za pomocą którego będziesz mógł zniszczyć wrogi asteroid. Asteroid opłacalny to przede wszystkim ten, który jest bogaty w minerały.

7. NADCHODZI WRÓG

Zanim dojdzie do pierwszego konfliktu, kochane Imperium powinno Ci przysłać kilka statków. Należy je zgrupować we flotę i skupić ich loty nad asteroidem głównym, gdyż tam może uderzyć wróg. Oczywiście to na początek, później trzeba abyś wybudował kilka dodatkowych, nowych flot, a stare rozbudował i zaopatrzył w osiągnięcia najnowszej techniki zabijania.

KOŃCÓWKA

Te kilka punktów pomoże Ci w rozruszaniu asteroidu i w spokojnym zabezpieczeniu sobie kosmicznej emerytury. Pamiętaj, że wróg nie śpi, tak więc przygotuj swoją strategię walki. Możesz wybrać ofensywną, czyli uzbrojenie statków po zęby i wysyłanie ich sukcesywnie na wrogie asteroidy, w celach jednoznacznie destrukcyjnych; lub defensywną, czyli zainwestowanie we wszelkiego rodzaju działa naziemne, pola siłowe itp. I jeszcze jedno - asteroidy ubogie w minerły można wykorzystać do celów militarnych. Należy zakupić w SCI - TEK silniki pozwalające na sterowanie asteroidem, po czym spokojnie skierować go na uzbrojone po zęby bazy wroga - biedaczek! Reszta to już wielka improwizacja. ..

EMILUS



Jest taktycznie

1 Outpost

Cywilizacja ludzka po raz kolejny w historii gier została zagrożona na swej rodzinnej planecie przez sporawy asteroid mający w nią huknąć.

Nie pozostało więc nic innego jak spakować manatki i udać się w nieznane, by zacząć wszystko od początku. Na arkę Nowego przyszłości można zabrać niewiele: ludzi (więcej niż dwoje), wiktuały oraz trochę satelitów różnej maści (zamiast zwierząt i roślin?). Następnie badasz systemy słoneczne i planety, na które możesz się udać, wybierasz z nich jedną, zapewniającą największe szanse na przeżycie, i wyruszasz w drogę. Tak zaczyna się scenariusz rozbudowanego symulatora zarządzania kolonią pozaziemską, mający za swego dalekiego przodka Sim City.

System

Na miejscu należy wybrać miejsce lądowania. Kierujemy się tym, by znalazły się w pobliżu kopalnie (min.2, ale można znaleźć i 4), a samo miejsce było równinne (zwiększa szybkość budowy). W najdogodniejszym miejscu ląduje Seed Factory i zaczyna się kolonizacja.

Baza składa się zazwyczaj z dwóch komplementarnych części: naziemnej i podziemnej. W części naziemnej wznoszone są budowle o wytrzymalszych konstrukcjach, zapewniające tworzenie warunków do życia (produkcja tlenu, wytop rud potrzebnych do produkcji czegokolwiek, elektrownie itp.). Pod ziemią mieszczą się pomieszczenia mieszkalne, laboratoria i wszystko, co służy rozrywce (parki, domy niekoniecznie prywatne, centra wypoczynkowe itp.), a także przemysł lekki produkujący luksusowe wyroby. Po stworzeniu warunków do życia i pracy (stworzenie gazów umożliwiających przeżycie, postawienie odpowiedniej liczby mieszkań, wzniesienie kompleksu medycznego, wydrążenie kopalń i pobudowanie magazynów gromadzących przetworzoną rudę) należy szybko zająć się badaniami. Pozwalają one udoskonalić pewne urządzenia już istniejące (fabryki, reaktory jądrowe produkujące energię itp.), wynaleźć rzeczy pozwalające całkowicie zmienić warunki bytowania (np. stworzenie atmosfery podobnej do ziemskiej, zastąpienie w pracy ludzi przez roboty) lub umożliwiają dalszą ekspansję terytorialną i zakładanie nowych kolonii na innych planetach (program kosmiczny).

Upływ czasu w grze oddany jest poprzez tury. O końcu tury decydujemy samodzielnie (wtedy, gdy wszystko zrobimy). A robić trzeba szybko i dobrze, bowiem podczas lądowania okazuje się, że część Twych podwładnych zbuntowała się i założyła konkurencyjną kolonię w pobliżu Twojej. Jeśli Twoi ludzie będą niezadowoleni z poczynań swego zarządcy, zbiegną do kolonii buntowników. Jeśli uda Ci się stworzyć im cieplarniane warunki, buntownicy przeniosą się do Ciebie. Ponadto po 150 turze urządzenia, które przyleciały wraz z Tobą zużywają się. Do tego czasu musisz być samowystarczalny.

Wyznacznikiem zadowolenia mieszkańców kolonii jest morale. Zależy ono od warunków ich życia (rozrywek, bezpieczeństwa, komfortu mieszkania). Jeśli waha się od 800 do 1000 - ludzie Cię kochają i nie wstydzą się tego powiedzieć. Jeśli zejdzie poniżej 200 możesz spodziewać się ucieczek. W rezultacie baza Twa zmienia się w miasto duchów, a Ty możesz poszukać na Ziemi kolejnych frajerów chcących być ratowanymi przez Ciebie (oczywiście w nowej grze).



W określeniu stanu kolonii pomaga Ci kilka statystyk: ogólna - pozwalająca zobaczyć strukturę zatrudniania mieszkańców, warunki mieszkaniowe, zaopatrzenie w żywność, zapasy rudy i morale; laboratoryjna - daje obraz postępów prac naukowców i zagadnień, nad jakimi pracują; przemysłowa - dotyczy produkcji fabryk. Poza tym możesz uzyskać cząstkowe informacje o każdej budowli (jakie ma potrzeby, czy ma przestój). O różnych wydarzeniach możesz się także dowiedzieć czytając gazety (zamykania dziennikarzy za ujawnianie tajemnic strategicznych kolonii nie przewidziano).

Jak widać system jest dość rozległy i z trudno początku się połapać, co trzeba robić. W umiarkowanym stopniu pomaga Ci w tym doradca - sztuczna inteligencja. Z czasem, gdy osiągniesz już wysoki poziom zaawansowania technologicznego, funkcje zarządzania w skali poszczególnych kolonii mogą przejąć od Ciebie inne, równie sztuczne inteligenty (musisz odkryć jak się je robi). Zalecam to dla zdrowia, gdyż po dłuższej grze kolonia jest na tyle duża, że tura trwa kilkadziesiąt minut (jeśli chcemy rzetelnie pełnić swe obowiązki).

Zabawa jest o tyle trudna, że decyzje które wydasz teraz, zaowocują za kilkadziesiąt tur (warto robić dość często zgrywki). Do tego czekają nas różnego rodzaju niespodzianki (zwłaszcza na wyższych poziomach trudności): burze piaskowe, uderzenia w bazę meteorytów, epidemie, braki tlenu. I na to wszystko musisz się przygotować jeszcze w fazie planowania (!) kolonii.

Dalsze plany rozwoju

Outpost nie jest systemem zamkniętym. Autorzy wypuszczając tę grę zastrzegli od razu, że zamierzają wydać jeszcze trzy części. Pierwsza zawierać będzie dodatkowe systemy gwiezdne i gotowe już kolonie mające swoje problemy, które gracz zamierza rozwiązać. Biorąc pod uwagę dotychczasową liczbę gwiazd (przy każdej co najmniej jedna planeta), zabawy starczy na lata, ale jak komu





braknie... Drugi pakiet zawierać będzie edytor planet, w którym gracz sam będzie mógł sobie dokopać tworząc bardzo trudne warunki bytowania lub wręcz przeciwnie - ułatwiając sobie życie. Trzeci zapowiadany pakiet pozwoli na kontakty z Obcymi, handel. odkrycia naukowe, a także walki (czyli to, co tygrysy lubią najbardziej). Dzięki tym dodatkom i tak już spory system rozrośnie się do kolosalnych rozmiarów, dorównując być może Frontierowi.



Ocena

Gra ma kilka wad. Zaliczyłbym do nich powolność, związaną z działaniem pod Windows, systemem od zawsze nie należącym do szybkich. Odczuwa się to zwłaszcza po kilkuset turach, kiedy procesor musi przemielić masę informacji związanych z rozbudowaną już kolonią przy przejściu do kolejnej tury, a przy zmianie poziomu przerysować ekran. Na komputerze z 486 DLC 8 MB RAM zabawa jeszcze jest możliwa. Przy 386/40 4 MB RAM - samo granie zajmuje ok.80% czasu spędzonego przy komputerze - reszta to doczytywanie, przerysowywanie i przeliczanie. Drugą wadą jest brak zbiorczej statystyki posiadanych rodzajów rud. Możemy zobaczyć ile rud mamy w sumie lub ile rud danego rodzaju mieści się w danym magazynie. Przy posiadaniu kilkudziesięciu magazynów robi się to mało zabawne (też ze względu na prędkość wykonywania tej operacji). Brakuje też zrobionego w Cywilizacji przewodnika po odkryciach, mówiącego co dany rodzaj badań daje. Można się upierać, że w ten sposób symulacja staje się bardziej realistyczna, ale moim zdaniem gracz powinien mieć wybór czy chce błądzić, czy spojrzeć na schemat i wyznaczyć sobie priorytety badań.

Niekonsekwentny wydaje się scenariusz. Osadnicy, mimo techniki, dzięki której znaleźli się na planecie odległej od Ziemi, sprawiają wrażenie pierwotniaków z siekierą. Trzeba wynaleźć przecież sztukę i literaturę i inne rzeczy, które musiały istnieć na Ziemi opuszczeniem Ziemi (mamy przecież XXI wiek!).

Zalet dostrzegłem równie dużo. W Outpoście nastąpiło twórcze skompilowanie Sim City (zarządzanie powierzoną społecznością) z Civilization (zapewnienie ludziom pomyślnego rozwoju, wyznaczenie celów strategicznych). Autorzy starali się pomyśleć o wszystkich aspektach życia i można powiedzieć, że w znakomitej większości wyszli z tej próby zwycięsko. Trzeba naprawdę wczuć się w swą rolę, by pamiętać o wszystkich potrzebach mieszkańców, stawiać czoła klęskom żywiołowym, a jednocześnie dbać o postęp techniczny gwarantujący łatwiejsze życie.

Gra ma również imponującą oprawę graficzną. Nic dziwnego skoro większość płyty CD zajmują bitmapy. Prócz cieszącej oko grafiki, oddającej sterylność kosmosu oraz ciszę i spokój w nim panującą, część zdarzeń ilustrowana jest animowanymi sekwencjami. Gra nie posiada właściwie muzyki, co jest rekompensowane świetnie digitalizowanym, lekko metalicznym głosem sztucznej inteligencji.

Outpost jest całkiem udaną grą strategiczną, odpowiednią dla posiadaczy szybkich komputerów i zapewniającą wspaniałą zabawę na długi czas dzięki ogromnym możliwościom rozwoju technicznego i terytorialnego budowanej kolonii.

Sir Haszak

P. S. Schemat odkryć w Outpoście znajduje się w TS BBS w pliku outtec. zip. Przy większości dziedzin wiedzy znajdują się pożytki płynące z badań nad nimi.

Producent: Sierra on - Line
Dystrybutor: CD Project
tel. (02) 621 46 28
Rok produkcji: 1994
Cena: 1,95 mln
Komputery, na których chadza: PC 386 4 MB RAM CD-ROM, zalecane 486 8 MB RAM

Outpost



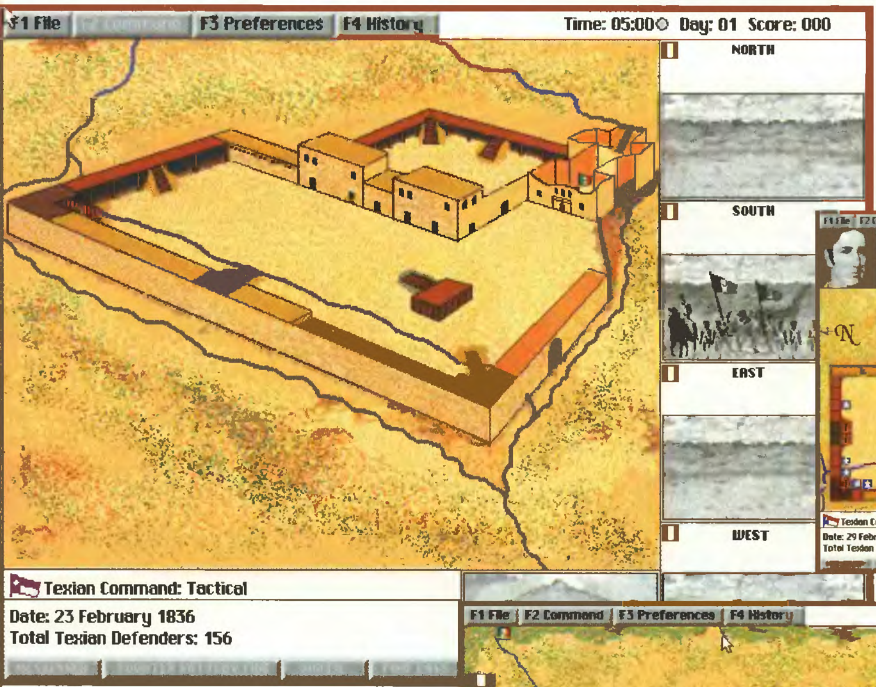
Jest taktycznie

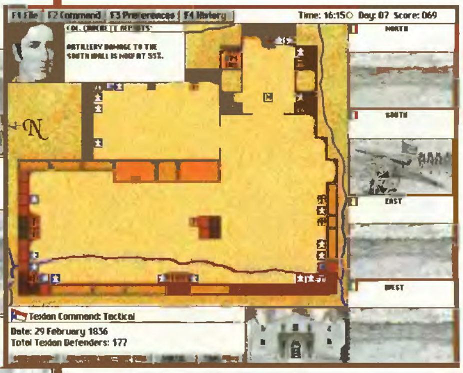
Defend The Alamo!



Rzadko się zdarzają gry, w które właściwie nie da się wygrać i chodzi tylko o to, by przegrać jak najpóźniej. Do tej właśnie kategorii zaliczyłbym właśnie Alamo, gdzie z ponad setką ludzi stajesz przeciw kilku tysiącom wojsk najeźdźcy.

Na początku ustawić można kilka opcji: strategię przeciwnika, rozwój wydarzeń (historyczny albo nie) i poziom trudności (przy pierwszym jest już śmiesznie). Poinformowani o zbliżających się wojskach meksykańskich zajmujemy się szybkim rozmieszczaniem szczupłych sił własnych. Nie należy tego robić zbyt nerwowo (Meksykanom się nie spieszy) , ale trzeba pamiętać, że co 5 sekund upływa kwadrans rzeczywistego czasu bitwy. Przygotowania powinny być staranne, bowiem w czasie ataku Meksykanów ruch jednostek własnych jest ograniczony. Dobrze ustawić armaty na podjazdach, by móc w trakcie ataku podciągnąć je na mury. Część ludzi i armat trzeba rozstawić wewnątrz fortu, dzięki czemu mogą razić przeciwnika, który wdarł się do fortu.







Najbardziej przykrą rzeczą ograniczającą Twoje możliwości obronne wydaje się jednak niedostatek w amunicji. Twe oddziały mają tylko 176 jednostek prochu (jednostka starcza na jeden strzał oddany przez jednego żołnierza lub działo) , których liczba szybko topnieje. Możesz na początku rozdysponować część zapasów swym podkomendnym, ale trzeba wyczuć ile. Ogólnie ważne jest, aby Twoi żołnierze w razie ataku nie zostali z pustymi karabinami. Jednak przydzielenie zbyt dużej ilości prochu każdemu z broniących naraża Cię na straty - jeśli ktoś zostanie zabity, jego przydział przepada. Armaty nie mające już amunicji można porzucić. Ich obsługa staje się wtedy zwykłą piechotą, mogącą walczyć wręcz.

W zasadzie cała filozofia to odpieranie kolejnych ataków wroga, aż do tego, którego odeprzeć się nie da. W międzyczasie można wysyłać ludzi z coraz bardziej dramatycznymi listami o pomoc. Należy jednak uważać, by w pobliżu punktu, skąd wypuszczamy posłańca, nie znalazły się oddziały kawalerii przeciwnika patrolujące okolicę. Podejmują wtedy pościg, kończący się często pochwyceniem wysłannika. Posłańców należy wypuszczać do Gonzalesa i fortu Goliad. Gonzales ma 35 ludzi i zazwyczaj przychodzi z pomocą, Finnin stacjonujący w forcie Goliad ma 400 ludzi i zazwyczaj nie przychodzi z pomocą (chyba, że w opcjach ustawisz Finnin Arrive) . Aby doczekać pomocy, należy utrzymać się co najmniej 6 dni (obrońcom udało się 13) , wysyłając kilkakrotnie monity do swych potencjalnych wybawców.

Defend the Alamo nie zachwyca ani grafiką (choć ciekawie zilustrowano działania meksykańskie podczas szturmu - fotografiami) , ani muzyką (oprócz krótkiego kawałka muzyki meksykańskiej na początku) . Do tego jest schematyczna. Straty meksykańskie określone są dwoma czynnikami: odległością od murów fortu, w jakiej znajdują się atakujące wojska, i liczbą armat Teksańczyków strzelających w danej chwili) . Innych czynników (np. celności) nie wzięto pod uwagę. Poza tym nie można sobie postrzelać do jednostek kawalerii kręcących się pod murami twierdzy i przez to mocno denerwujących. Oczywiście prochu broniącemu zabrakłoby wtedy dość szybko, ale w tym wypadku należy chyba zadbać o satysfakcję gracza. Do zalet z pewnością należy dość drobiazgowe przedstawienie historycznego przebiegu bitwy, biografii dowódców i następstw bitwy, co znakomicie wprowadza w atmosferę działań zbrojnych.



Mimo tych ułomności w Alamo gra się świetnie (prostota reguł) dopóty wszakże, dopóki nie znudzi nam się popełnianie raz za razem zbiorowego samobójstwa. Optymizmem napawa wszakże fakt, iż autorzy gry w ogóle przewidzieli pozytywne zakończenie.

Sir Haszak

Producent: Incredible Simulations
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chadza: PC

Podobne:
Gry o podobnie defetystycznej wymowie nie zdarzyło mi się widzieć.

Pamiętnik spod Alamo!

Owego lutego roku pańskiego 1836 miałem zaledwie 27 lat. Jednak już wówczas życie moje obejmowało wydarzenia, których wystarczyłoby na obdzielenie kilku zwyczajnych ludzkich żywotów. Bezustanna walka o wolność, świadomość rażących niesprawiedliwości wynikających z butnego panowania Meksykanów nad Teksasem - te właśnie sprawy wypełniały me młodzieńcze wówczas serce. Demokracja - oto słowo najbliższe mi wówczas, teraz i na całe życie.

Tak więc, gdy owego lutego 1836 roku wybuchła otwarta rewolucja, nie pozostało mi nic innego jak tylko objąć dowodzenie nad niewielką, liczącą 155 dzielnych mężczyzn grupką, stanowiącą jedyną, jakże słabą przeszkodę dla generała Santa Anna, bezwzględnego okrutnika zwącego się "Napoleonem Zachodu", który na czele blisko 5 - tysięcznej armii wkroczył do Teksasu z zamiarem jego pacyfikacji.

Na miejsce naszej obrony wybraliśmy Alamo - opuszczony fort stanowiący część dawnej misji franciszkańskiej. Aby obsadzić w pełni wszystkie stanowiska, potrzebowałbym 1000 ludzi - miałem ich osiem razy mniej i tylko 15 armat. Obsadzenie murów było wielkim problemem. Działa ustawiłem na podestach, skąd można je było łatwo wytaczać na mury i staczać z powrotem, gdy groził ostrzał artyleryjski. Najcięższą, 20 - funtową armatę wyłączyłem z walki, albowiem zużywała zbyt wiele prochu. Piechotę umieściłem równomiernie, każąc jej obsadzać miejsca w pobliżu rogów fortu tak, aby w przypadku szturmu można było żołnierzy z nieatakowanej już ściany przerzucić na inną, bardziej zagrożoną. Pamiętałem, że niektóre oddziały liczą 6, inne 12, a te dowodzone przez col. Jamesa Bowie'go i col. Davy'ego Crocketta nawet 16 strzelb, co znacznie zwiększało ich siłę ognia. Dzięki temumogłem równomiernie obsadzić każdą ścianę.

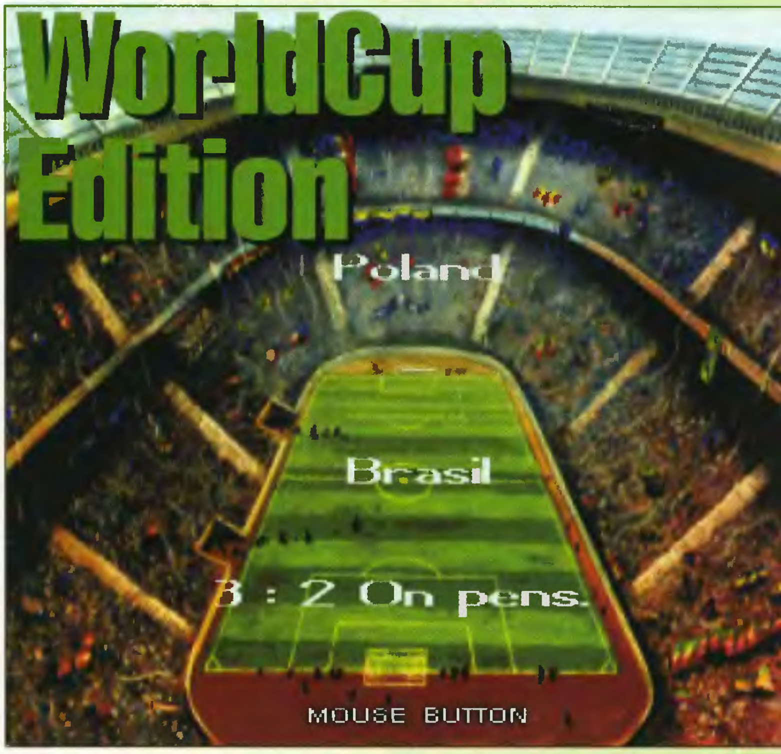
Największym problemem, jaki dokuczał nam w trakcie oblężenia, był brak prochu. Zaiste, czyż każdy strateg nie poddałby się od razu, mając prochu na 4 wystrzały dla piechoty i niepełne trzy dla dział. Nawet przybycie posiłków niosących 30 funtów prochu z osady Gonzalez (musicie bowiem wiedzieć, że tylko tam udało mi się znaleźć pomoc, Fannin z Goliad okazał się być zwykłym tchórzem - zginął podle, tak jak żył) nie zmieniło sytuacji. Ten brak wymógł na mnie nowe rozwiązania taktyczne. Po pierwsze, wszystkie wrogie baterie likwidowałem prowadząc wycieczki - strzelanie z dział było zbyt kosztowne i ryzykowne. Po wtóre, podczas szturmów oddawałem tylko jedną salwę armatnią, potem każąc obsłudze porzucić działo i strzelać ze strzelb.

Szturmy... Boże, miej w opiece wszystkich dzielnych ludzi, którzy zginęli w ich trakcie z Twoim imieniem na ustach, po jednej i drugiej stronie. Odpierając Meksykanów, miałem świadomość podstawowego mankamentu ich broni - jej zasięg wynosił co najwyżej 130 jardów. Naszej - prawie 200. Stąd też moja taktyka polegała na odpieraniu ataku, gdy przeciwnik nie zdążył jeszcze wystrzelić, bowiem każda jego salwa pochłaniała przynajmniej sześciu ludzi z, i tak szczupłych, sił obrońców. Pierwszą salwę ze strzelb oddawaliśmy, gdy przeciwnik był w odległości 180 jardów. Wystrzał z armat - na 140 jardach. Zwykle to wystarczało.

Jak udało nam się przeżyć ostatni, decydujący szturm Santa Anny - nie wiem sam do dziś. Tylko krańcowa determinacja i wola walki moich ludzi pozwoliły na odparcie, ostatniej, trzeciej fali ataku, gdy kolumny północna i południowa wsparły zachodnią i od tamtej strony atakowało nas ponad 1000 Meksykanów. Wiem tylko, że nawet, gdybyśmy padli, straty poniesione przez wroga były zbyt wielkie, aby zdołał zapobiec przyłączeniu się Teksasu do Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej - najwspanialszego państwa świata, gdzie Wolność i Demokracja to najważniejsze ideały.

Colonel William Barret Travis
(dla przyjaciół Alex)

On the Ball WorldCup Edition



"Ostatnia minuta meczu. Holendrowie grają z prawa na lewo, Beldzy odwrotnie. Dla państwa, którzy oglądają ten mecz w odbiornikach czarno - białych ta prosta prawidłowość również jest zachowana. Ostatnia chyba akcja Belgów. Sprytne przepuszczenie do van der Elsta, ale ta główka chyba nie dojdzie do adresata. Próbując ratować sytuację Belg rzuca się szczupakiem do tyłu, ale obrońca holenderski wybija piłkę na tak zwany, przysłowiowy ślep. Gwizdek kończy ten mecz w którym zawodnicy obu drużyn pokazali wielką maesterię. Przypominam, że drugi półfinał Meksyk - Korea odbędzie się za 24 godziny, oczywiście czasu polskiego. " Wszystkie relacjonowane wydarzenia oglądałeś na żywo, bowiem wyjechałeś na finały Mistrzostw Świata w piłce nożnej w charakterze selekcjonera drużyny narodowej.

W On the Ball masz szansę wziąć udział nie tylko w samych finałach, ale również eliminacjach do nich. W tym celu losujesz grupy (lub zestawiasz te, które zostały rozlosowane do World Cup '94) i pełnisz rolę selekcjonera. Nie dbasz więc o finanse, troszcząc się jedynie dobór zawodników i ich formę.

Eliminacje

W trakcie eliminacji przygotowujesz swą drużynę do kolejnych meczów o wejście do finałów organizując zgrupowania kondycyjne, podpatrując mecze rywali (poznanie taktyki przeciwnika ułatwia ustawienie drużyny w meczu przeciw niemu) i rozgrywając spotkania towarzyskie. W trakcie zgrupowań (max.5) możesz trenować na 17 sposobów. Zawarte są w tym wszystkie elementy sztuki piłkarskiej, jakie można sobie wymyśleć: pułapki offside'owe, stałe fragmenty gry, przygotowanie biegowe i siłowe, zgranie.

Zawodnicy są dość dobrze opisani. Charakteryzują ich współczynniki umiejętności i formy, a ponadto na ich grę wpływa wiek (doświadczenie) i pozycję, na której grają. Każdy piłkarz ma określoną pozycję "wyuczoną" i dodatkową. Na tej drugiej gracz wykorzystuje niepełną gamę swych umiejętności,



Jest taktycznie

a przestawiony na pozycję sobie nieznaną traci połowę siły gry. Prócz tego zawodnicy mają specjalne uzdolnienia i słabe strony (np. biegi, strzały głową, przyspieszenie itp; łącznie kilkanaście elementów) . Do tego dochodzą 3 cechy psychiczne, równie ważne na boisku: pewność siebie, temperament i chęć zwyciężania.

Na początku zaczynamy pracę z 40 zawodnikami, ale towarzystwo szybko się wykrusza, głównie pod wpływem kontuzji. O sile drużyny decyduje siła poszczególnych formacji, głód zwycięstwa, kondycja fizyczna, zgranie zawodników i atmosfera w zespole. Bowiem bycie selekcjonerem wymaga dużej znajomości psychiki podopiecznych, a jedno niewłaściwe słowo może spowodować radykalny spadek formy zawodnika i popsucie atmosfery w zespole.

Cały czas masz do dyspozycji rozległą statystykę tak piłkarzy (każdy gracz ma własną kartę, gdzie spisane są jego wady, zalety i forma w dotychczas rozegranych meczach eliminacyjnych i towarzyskich) , jak i mistrzostw (liczba strzelonych bramek i asyst, liczba rozegranych meczy, tabele rozgrywek, prognozy na następny mecz).

Po eliminacjach stajesz przed wyborem 22 zawodników, którzy wezmą udział w finałach mistrzostw. Przyznam, że w o wiele lepszej sytuacji stajesz, gdy grę zaczynasz właśnie w tym miejscu - masz większy wybór.

Obóz przygotowawczy

Po zakwalifikowaniu się do finałów możesz wybrać się na obóz przygotowawczy, dający zawodnikom większość sprawność fizyczną, ale mogący spowodować pogorszenie się nastrojów w zespole. Tutaj też trenujesz, ale musisz znaleźć też czas na konferencje prasowe, wolne dla piłkarzy, czy spotkania z nimi w cztery oczy. Po góra 4 - tygodniowym zgrupowaniu i rozegraniu paru meczów kontrolnych zaczynają się finały.

Finały

Teraz już rozplanowujesz każdy dzień z zegarkiem w ręku. Posiłki, treningi, wywiady, wykłady z założeń taktycznych, podglądanie innych drużyn, śledzenie tabel, przeglądanie prasy (a ciekawe rzeczy tam piszą: "Zagadka Yeti rozwiązana. Haszak rozpoznany na zdjęciu"; są też inne obrazoburcze teksty) i odwiedzanie kontuzjowanych zawodników - to wszystko musisz zmieścić od 6 rano do 3 nad ranem. Chodząc jednak tak późno spać budzisz się jednak lekko nieświeży (co ma wpływa na Twe zachowanie, które z kolei wpływa na formę zawodników, która. ..). Jeśli jeszcze uda Ci się znaleźć chwilę, by urwać się na miasto, to jesteś mistrzem.

Same rozgrywki trwają miesiąc i przebiegają zgodnie ze scenariuszem amerykańskim. Jedyne, co Cię może zaskoczyć to nagłe spotkania konferencje prasowe, rozbijające Twój plan zajęć.

Same mecze, podobnie jak i treningi, rozgrywać można na 3 sposoby: krótki (sam wynik) , dłuższy (cały czas komentarz) i najdłuższy (komentarz i sekwencje animacyjne z ciekawszych fragmentów gry) . Ostatni sposób uważam za najciekawszy z co najmniej dwóch



powodów. Pierwszym jest z pewnością pełnoekranowa (full kolor!) prezentacja akcji na boisku, nie spotykana dotąd w takim wykonaniu w menedżerach piłkarskich. Drugim powodem - jej wykonanie merytoryczne. To że bramkarz kładzie się do snu po paradzie to nic, ale żeby rzut wolny na bramkę przeciwnika zza jego linii pola karnego wykonywany był w kierunku środka boiska (tak też stoi mur!) - to już lekka przesada. Przed meczem i w trakcie gry możemy ustawić sposób gry (atak - obrona, brutalność - delikatność) , stosowanie pułapek offside'owych, strzelanie z daleka oraz stosowanie teatralnych padów w okolicy pola karnego (karne wykonujesz sam!). W przypadku niewystarczającej motywacji zawodników można ich dopingować proponując pewne sumy pieniężne w zamian za zwycięstwo.

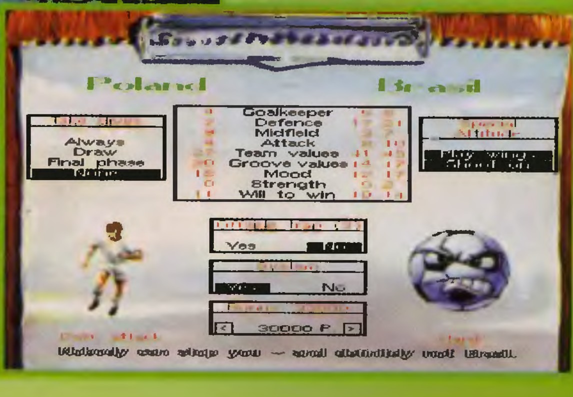
On the Ball jest bardzo ciekawym produktem przede wszystkim ze względu na złożoność, nie będącą jednak przeszkodą w opanowaniu reguł gry. Szczególnie uatrakcyjnieniu służy wprowadzenie psychologii, nie nowy, ale ciekawie zrealizowany pomysł na przedstawienie meczów, sporo elementów do trenowania i edytor drużyn (wybór gospodarza finałów spośród dotychczasowych organizatorów, co wpływa na klimat, a tym samym warunki gry, modyfikacja składów i siły drużyn oraz poziomu pracy sędziów) . Wszystkie wyniki, strzelone bramki, zakwalifikowanie się do kolejnej rundy rozgrywek przeliczane jest na punkty, a drużyna "koksująca się" edytorem odnosi łatwiej zwycięstwa, ale dostaje za nie mniej punktów. Dzięki rzadko odbywającym się meczom eliminacyjnym i finałowym rozegranie każdego spotkania oficjalnego naprawdę jest żniwami pracy trenerskiej, w której nie tylko padają koszeni zawodnicy, ale wychodzi ile jeszcze zostało do zrobienia.

Do wad gry zaliczyłbym brak realizmu wykonywania rzutów karnych (bramkarz zachowuje się jakby fruwał na lotni) i prawie brak muzyki (prócz dynamicznego kawałka na początku i efektów dźwiękowych podczas gry) . Mimo tych drobnych wad gra zrobiła na mnie jak najlepsze wrażenie.

Sir Haszak







Produkcja: Ascon Software (Daze Marketing)
Rok wydania: 1994
Komputery: PC 386, Amiga 500/3000, Amiga1200/4000 HD

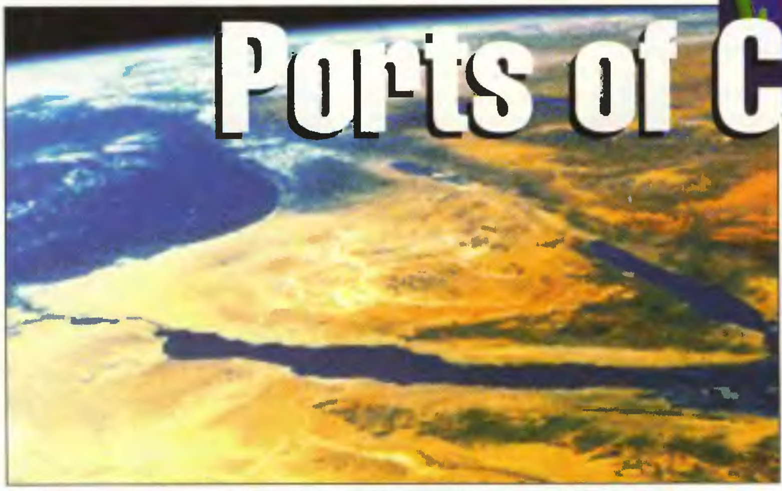
Podobne:
World Cup Challenge - bardzo prosty menedżer Mistrzostw Świata pod Windows; PC
On the Ball League Edition - oparta o ten sam engine wersja gry przedstawiająca emocje związane z prowadzeniem drużyny ligowej; Amiga, PC

1 Ports of Call





Ports of Call



Czas jakiś temu, przy okazji opisu do "1869" oddawaliśmy się rozważaniem nad degeneracją części członków rodu ludzkiego, którzy wybrali do życia morze i zwą się żeglarzami. Niestety, współczesność nie przyniosła znaczących zmian w tym zakresie: transport morski istnieje nadal, zaś przedstawiciele fachu tzw. żaglarzy cieszą się nawet poważaniem społecznym! Nie jest to fakt krzepiący, ale przynajmniej daje nam możliwość bawienia się w komputerowe symulacje wydarzeń mających miejsce na morzach i w ich pobliżu. Jedną z takich gier jest Ports of Call.

Zacznijmy od teorii - otóż 80% przewozów morskich pomiędzy państwami świata jest załatwiane przez floty ich rządów. Pozostałe 20% obsługują "wolni strzelcy" - prywatni armatorzy. Teraz Ty będziesz jednym z nich.

Zaczynasz od podania pożądanej długości gry, nazwiska i nazwy firmy, wyboru stopnia trudności i portu macierzystego. Jeśli chodzi o ten ostatni, polecamy Tokio i Nowy Jork - duże pieniądze w zasięgu ręki.

Zaczynasz grę. Przed oczyma masz mapę świata - będzie tam widać Twoje statki, zaś przesuwające się cyferki oznaczają sztormy (i ich siłę). Na dole widać zegar z kalendarzem i przycisk "Start Action" - który uruchamia upływ czasu. Na górze mamy menu systemowe (rozwijane prawym przyciskiem myszy), zaś po prawej - trzy przyciski: "Globe" - pokazuje mapę świata wraz z lokalizacjami Twoich statków; "Office" - to biuro, można przejrzeć raporty, zaciągnąć / spłacić kredyt lub obłożyć statek hipoteką. Uwaga! Należy raz na jakiś czas zaglądać do biura, inaczej będziesz miał kłopoty z włamywaczami! Wreszcie ostatnia możliwość (z której musisz od razu skorzystać) to "Ship Broker" - czyli statko - komis. Można tam spieniężyć swoją jednostkę, co Cię na razie nie interesuje lub nabyć nową. Do wyboru są statki nowoczesne, mniej nowoczesne i te dla Ciebie, czyli wraki. Kup na razie po jednym za 2 mln. $ i 1 mln. $.

Odpal zegar - w momentach istotnych statki same o sobie przypomną. Nastąpi to po paru dniach i przejdziesz do menu portu. Pozwala ono na wykonanie pięciu czynności: naprawy statku, tankowania paliwa, wyboru towaru do transportu, odczekania kilku dni i polecenia załadunku a następnie wyjścia z portu. Omówmy je szerzej. Remont przydaje się, gdy statek nam się już mocno sy-



pie. Jego stan techniczny jest wyrażany w procentach, i ulega zmniejszeniu w procesie eksploatacji, w szczególności zaś przy przechodzeniu przez burze, po uderzeniach o nabrzeża portu, wejściu na rafy czy góry lodowe, w efekcie zderzeń z innymi statkami oraz ostrzelania w rejonach niebezpiecznych (Zatoka Perska, Afryka Zachodnia i rejon Wybrzeża Kości Słoniowej). Wartością bezpieczną jest 60%, poniżej tejże grozi Ci utrata statku w efekcie jego zatonięcia.

Tankowanie - rzecz prosta. Pamiętaj jednak, że ceny są różne (od 50 do 200 $), a pojemność baku wystarcza na ok. dwukrotne opłynięcie Ziemii dookoła, więc tankuj tylko w portach, gdzie cena jest niższa od 100$.

Dalej wybór oferty. Można sobie wybrać różne towary i porty docelowe. Najkorzystniejsze są przewozy elektroniki, broni, chemikaliów oraz przewozy terminowe. Te ostatnie przewidują dostarczenie towaru w określonym czasie, za każdy dzień zwłoki naliczana jest kara. Należy pamiętać, że samo załadowanie, wyjście z portu, oczekiwanie na redzie i rozładowanie statku trwają 6 - 10 dni - co jest wliczone w czas transportu, czyli skraca czas pozostały na przepłynięcie. Oferty przewozowe ulegają cały czas zmianie i niekiedy opłaca się parę dni odczekać na korzystniejsze propozycje. Gdy już wykonałeś wszystkie porządane manewry, wydaj polecenie załadunku i "sruuuu... " jak mawia nasz ulubiony artysta kabaretowy. Przy tej okazji może się pojawić na Twoim statku smutny pan w ciemnych okularach i zaproponować korzystny, acz nie do końca legalny interes polegający na przewozie małej walizeczki czy kilku skrzynek. Rozpiętość ofert jest spora, od 20 do 500 tys. $. Jako dobry obywatel na początku odmów - w 90% przypadków gość podwoi ofertę i wtedy się zgódź. Niestety, paranie się przemytem nieuchronnie kończy się (prędzej czy później) śledztwem przeciwko Tobie. Najpewniej jest wtedy dać łapówkę - od razu 100 tys. $ - działa doskonale.

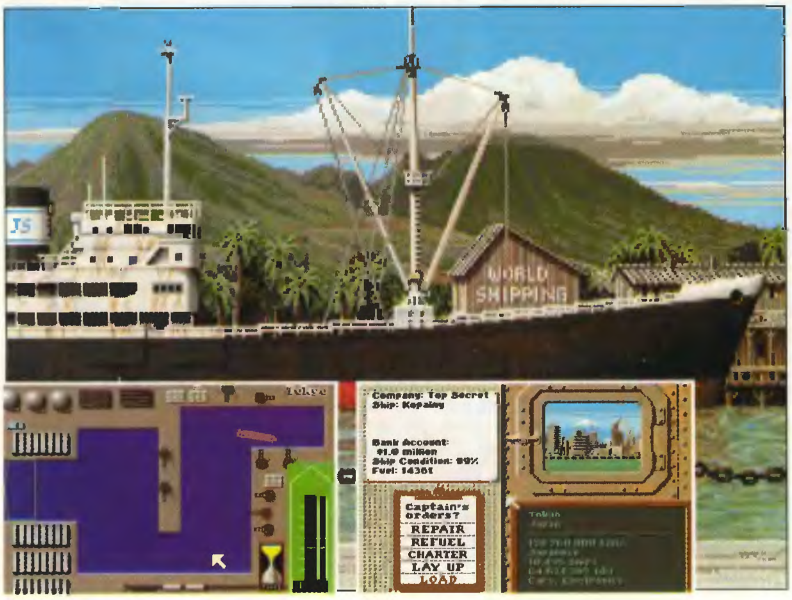
Wypływasz na szerokie wody... Można to uczynić z pomocą pilotów (co kosztuje) lub samemu. Ponieważ każdorazowo manewr trwa kilka minut, polecamy pilotów. Tak czy owak może się jednak zdarzyć strajk, możesz wpłynąć na rafy czy między góry lodowe - wtedy prowadzisz statek ręcznie. Zaczyna się część zręcznościowa. Sytuację widać z góry. Miejsce, do którego masz dopłynąć zaznaczone jest w postaci pięciokąta przypominającego strzałkę. Przy cumowaniu trzeba zatrzymać statek w środku owego pięciokąta dziobem w stronę "grotu", zaś przy innych manewrach po prostu w niego wpłynąć (można nawet tyłem). Poczynaniami statku kierujemy zmieniając jego prędkość i odchylając ster. Należy pamiętać o dużej bezwładności jednostki - to nie samochód, tylko wielusettonowy kolos, zmiana prędkości musi trwać.

Poza już wspomnianymi może Cię jeszcze trafić sytuacja kolizyjna we mgle - nawigujesz wtedy na radarze (daj "całą wstecz" i po kłopocie) oraz wyławianie rozbitka (trzeba do niego dobić z podobną do niego prędkością).

Po wypłynięciu z portu należy ustalić prędkość podróży - przy kursach terminowych dawaj max, przy innych - ekonomicznie, nie ma co się spieszyć.

Tyle podstaw. Co w sumie? Znakomita gra! Shareware, ale wykonanie całkiem przyzwoite (choć miejscami grafika cieniutka). Dobry pomysł, sporo humoru i realistyczne podejście do tematu - to niewątpliwe zalety tej gry.

Alex & Gawron



Podobne: 1869 - ten sam temat, jeno w epoce żaglowców i bez wstawek zręcznościowych.



Indycar Racing

INDYCAR RACING
PAPYRUS; VIRGIN '94
IPS COMPUTER GROUP

10 | 9 | 10 | 10

PC 386

Pierwszym pojazdem mechanicznym, z jakim się zetknęliśmy, była hulajnoga. Jednak bardziej kompleksowy pogląd na świat motoryzacji zawdzięczamy dopiero grom samochodowym. Trzeba przyznać, że początkowo wszystko wydawało się łatwe: jazda bolidem F1, szybkim samochodem sportowym czy wozem terenowym nie sprawiały nam żadnych problemów. Niestety, nastąpił czas brutalnej weryfikacji, związany z próbami zdobycia prawa jazdy. Okazało się, że okiełznanie rodzimych bolidów z FSM jest po wielokroć trudniejsze od komputerowej jazdy w F1. Jeszcze raz okazało się, że grom komputerowym daleko jeszcze do realizmu.

Jednak ostatnio pojawiła się gra, która oddaje realia jazdy samochodem wyścigowym z nieznaną dotąd pieczołowitością. Ta gra nazywa się Indycar Racing.

Zaczyna się intrem - takim sobie. Potem jest menu - można zabawić się w mistrzostwa, pojechać na jednym z torów, wykonać jazdę próbną na dowolnym torze, ustawić opcje oraz zobaczyć samochody swój i przeciwników.

Już opcje zapowiadają, że gra jest dobra. Można ustalić długość przejazdu (pamiętajmy, że jechanie 100% wyścigu trwać może kilka godzin!), umiejętności przeciwników, uszkadzalność samochodu, automatyczną zmianę biegów i (lub) hamowanie, pogodę w trakcie wyścigu oraz zażyczyć sobie (bądź nie) okrążenia próbne na początku wyścigu i (lub) okrążenia z zakazem wyprzedzania - gdy na torze wydarzyła się kraksa.

Jednak dwie rzeczy w tej grze naprawdę powalają na kolana: garaż, czyli możliwości "konfiguracji" bolidu i wyścig. Przyjrzyjmy się im bliżej.

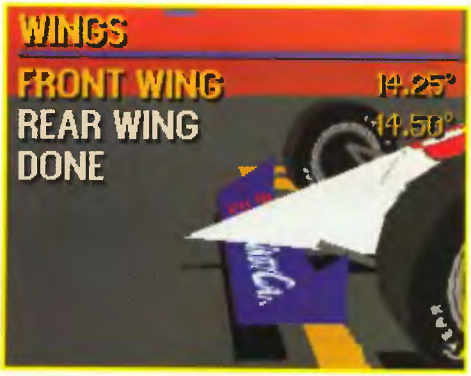
GARAŻ

W zależności od rodzaju trasy, warunków pogodowych oraz przede wszystkim umiejętności i temperamentu kierowcy, rozmaicie "ustawia się" samochód. I tak możemy zmieniać: rodzaj gumy i ciśnienie w oponach, różnice średnic kół, wielkość stateczników, pochylenie kół i promień skrętu, sztywność amortyzatorów, przełożenia skrzyni biegów i ilość paliwa. Gumy - im twardsze, tym wytrzymalsze, ale mniej przyczepne, niskie ciśnienie poprawia przyczepność kosztem zużycia i zmniejszonej prędkości. Parametry ustawia się dla każdego koła oddzielnie i nie muszą (a nawet nie powinny) one być dla nich takie same - jeżeli ścigasz się na owalu i cały czas skręcasz w lewo, najbardziej obciążona jest prawa przednia opona, więc ona powinna być najwytrzymalsza, zaś inne - bardziej przyczepne. Różnica średnic kół pomaga przy wchodzeniu w zakręt: gdy masz większe koła z prawej, samochód znoszony jest w lewo, co przeszkadza na prostych, ale mocno pomaga na zakrętach w lewo - w szczególności na już tu wspomnianym owalu z zakrętami wyłącznie w tę stronę. Z kolei wielkość stateczników ma wpływ na przyczepność samochodu do podłoża - na trasach z zakrętami potrzeba większych niż na owalach. Ustawienie stateczników jest też jednym z elementów wpływających na zjawiska tzw. nadsterowności (tylne koła tracą przyczepność, tył wpada w poślizg ku zewnętrznej) i podsterowności (przednie koła tracą przyczepność i wyrzuca Ci przód na zewnątrz). Promień skrętu określa, na ile będziemy mogli skręcić koła w trakcie jazdy (na krętych trasach przydaje się większy, choć oczywiście grozi wejściem w poślizg przy zbyt nerwowej reakcji). Pochylenie kół jest kolejnym przyczynkiem do przyczepności samochodu, należy je regulować (oczywiście oddzielnie dla każdego koła) tak, aby temperatura opony po stronach wewnętrznej i zewnętrznej była taka sama. Dalej amortyzatory: im który twardszy, tym bardziej obciążone koło, w efekcie przyczepność słabsza - należy utwardzać amortyzatory tych kół, które są szczególnie przeciążane przy skrętach. Wreszcie przełożenie, czyli wielkość poszczególnych kół zębatych, odpowiadających kolejnym biegom. Trzeba pamiętać, że na trasach krętych powinno się ustawić przełożenia "blisko siebie", co daje dobre przyspieszenie, choć grozi spaleniem silnika przy większych prędkościach. Na koniec paliwo, niby prosta sprawa, bo pełny bak na dłużej starcza, nie zapominaj jednak, że z pełnym bakiem jeździ się inaczej - samochód jest mniej stabilny. Tyle garaż - to, co napisaliśmy, mówi samo za siebie, więc - no comments. Czas na



WYŚCIG

Jazdę obserwujemy z kabiny kierowcy. W razie czego możemy sobie zażyczyć powtórek z wszystkich możliwych typów kamer - stacjonarnych, z helikoptera, z innych wozów (i to z rozmaitych miejsc!) - graficznie bezbłędne, zresztą popatrzcie na screeny. Ważniejsza jest technika jazdy - poza skręcaniem, zmianą biegów, hamowaniem i przyspieszaniem przychodzi Ci jeszcze regulować: turbosprężarkę - 9 możliwych poziomów, UWAGA! - nie przesadzaj, bo spalisz silnik, a nawet jeśli nie, stracisz jakiekolwiek rezerwy mocy; stabilizatory przechyłu z tyłu i z przodu - umożliwiają korygowanie błędów ustawienia samochodu w garażu oraz opanowywanie sytuacji wynikłej ze zużycia opon i paliwa, usztywnienie zmniejsza przechyły podwozia, ale zmniejsza też przyczepność do podłoża; wyprzedzenie hamulców - na trasach krętych dawaj wyprzedzenie do przodu, a na torach - do tyłu. Całość sytuacji kontrolujesz za pomocą tzw. "czarnej skrzynki", która podaje Ci prędkość, obroty, temperaturę silnika, poziom paliwa, ciśnienie turbodoładowania i wrzucony bieg w wariancie pierwszym, w wariancie drugim temperatury opon, zaś w trzecim - zużycie paliwa dokładnie, razem z wróżbami na przyszłość (ile jeszcze przejedziesz). Poziom symulacji jest tak wysoki, iż nie dziwi fakt, że przy wyższych prędkościach można "wozić się" w strefie spokojnego powietrza powstałego za przeciwnikiem.









Podsumowując... Dźwięk znośny, grafika dobra, animacje płynne i niezbyt wolne, przyjemna i porządnie spolszczona instrukcja. Biorąc pod uwagę opracowanie tematu, trzeba powiedzieć, że jest pierwszy prawdziwy symulator samochodowy.

Alex & Gawron

Scan By Vangis 2004
for CcOnLine

FABLES & FIENDS

HAND of FATE

GRA W WERSJI POLSKIEJ



Westwood STUDIOS

Patrzysz na coś ,
a za chwilę już tego nie ma.

Kyrandia ginie, znika kawałek po kawałku, a wszystkie, zebrane dotąd, informacje prowadzą do jednego przerażającego wniosku: To klątwa!

Tak rozpoczyna się The Hand of Fate, druga część serii Fables and Fiends. Jesteś młodym mistykiem, właśnie okradziono Twój dom, a Ty musisz udać się w podróż do środka Świata, aby złamać zaklęcie, które niszczy Kyrandię.

Twoja pełna przygód podróż dowodzi jednego – nic nie jest tym, na co wygląda. Pozory mylą, a przyjaciół możesz policzyć na palcach jednej ręki. Dosłownie.

Virgin GAMES

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
386-20, 2MB RAM, VGA
20MB HDD

IPS

Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. 642 27 66; 642 27 68. Fax: 642 27 69.

Scan by Vangis 2004
for CcOnLine



Fatty Bear Fun Pack

FATTY BEAR
HOMENGOUS SOFT. '93
8 7 9 8
PC

Życie jest podłe, drodzy Czytelnicy. Poza graniem wszyscy musimy jeszcze wykonywać kilka innych czynności, choćby natury biologicznej, takich jak łajdaczenie się wieczorami, jedzenie, picie itd. Na tym nie dość. Większość z nasz posiada pewnie młodsze rodzeństwo, które lubi współuczestniczyć w używaniu komputera. Próba podrzucenia takiemu osobnikowi jednej z normalnych gier kończy się najczęściej tragicznie - bądź z uwagi na protesty starych ("Co to za okropieństwa dziecku pokazujesz! ") , bądź z uwagi na zbyt skomplikowane zasady. Oczywiście może to właśnie TY jesteś tym młodszym bratem. W takim razie zacznij czytać ten tekst jeszcze raz, omijając pierwszy akapit.



Na takie właśnie okazję polecamy "Zestaw Misia Grubasa" - to mała (2.5 MB) i bardzo dobrze zrobiona gra, będąca zestawem kilku rozrywek na każdą podbramkową okoliczność.



Pierwszą dostępną zabawą jest reversi. Przypomnijmy zasady: gra dwóch graczy, stawiając na przemian po jednym żetonie na kwadratowej planszy podzielonej na kwadraty. Żeton należy położyć tak, aby na tej samej linii, kolumnie lub przekątnej znajdował się inny żeton tego gracza, zaś pomiędzy nimi były tylko żetony przeciwnika (żadnych pustych pól) . Po takim manewrze wszystkie żetony wroga zamieniają się w Twoje. Gra się do wypełnienia planszy. Zwycięża ten, kto ma więcej żetonów na planszy.

Kolejną grą jest rodzaj kropek: gracze na przemian stawiają nierozróżnialne pojedyńcze kreski łączące wierzchołki kwadratów. Gdy dostawienie kreski zamyka jednostkowy kwadrat, gracz otrzymuje punkt. Gra się do zamknięcia wszystkich kwadratów i zgadnijcie kto wygrywa.



Dalej idą karty. Gra jest znana, ale nie kojarzymy nazwy. Każdy gracz dostaje siedem kart (reszta jest na kupce) . Chodzi o zebranie jak największej liczby lew składających się z czterech kart z tym samym numerem. W tym celu należy pytać przeciwnika, czy ma karty z danym numerem. Jeśli ma, to je oddaje (wszystkie) , jak nie ma, to ciągniemy jedną z kupki. Potem jego kolej i tak do wyczerpania się kart na kupce. To naprawdę znakomita rozrywka.

Teraz zabawa plastyczna (polecamy Dobrochnie) - mamy obrazki i możemy je kolorować, wycinać itd. O nic innego, poza rozrywką grającego, nie chodzi.

Na koniec test na wyobraźnię. Mamy skomplikowane figury geometryczne i ich części składowe, z których trzeba ułożyć figurę - matkę. Rozrywka ta jest powszechnie znana wszystkim czytającym kąciki łamania głowy w prasie bruk. .. , tfuu, codziennej.

Wszystko to jest znakomicie oprawione - Tłuścioch jest zabawnie animowany i wygłasza sporo gadek. Tak więc mamy idealne lekarstwo na młodsze rodzeństwo. A późnym wieczorem, gdy dzieciaki oglądają kino nocne albo i RTL, sami odpalcie ten program - zobaczycie, że i Wam się spodoba.

Alex & Gawron

ZOOL 2

ZOOL 2
GREMLIN '94
10 5 7 10
PC 386

Jak powiadają, tylko krowa nie zmienia poglądów. Nie dalej, jak trzy numery temu, jeden z nas odgrażał się, że nigdy w życiu nie dotknie się do "Zoola 2", że po jego trupie etc. , a teraz opisujemy tę grę. I nie będzie to wcale opis krytyczny, wręcz przeciwnie - po dokładnym badaniu nasze zdanie uległo zmianie diametralnie. O ile uderzy Was zbyt bałwochwalczy styl tego tekstu, nie dziwcie się - jest bowiem faktem doświadczalnie udowodnionym i doskonale widocznym choćby na przykładzie naszej, za przeproszeniem, sceny politycznej, że określony pogląd jest najgorliwiej broniony przez tych, co jeszcze dwa dni temu byli zupełnie odmiennego zdania i właśnie przeszli cudowną metamorfozę.

Jakby nie było, po raz wtóry możemy się wcielić w postać wspaniałej super - mrówki, aby zająć się pokonywa - niem kolejnych etapów tajemniczego itd. świata. Jeśli chodzi o ścisłość, możemy sobie wybrać do akcji bądź samego, doskonale już nam znanego, Zoola, bądź też jego pannę, zwącą się Zooza (zołza?). Poza wyglądem i zapewne konstrukcją anatomiczną różnią się oni szczegółami działalności bojowej - otóż Zooza poza strzelaniem potrafi jeszcze wymiatać biczem, co powoduje, że dobrze walczy na krótkich dystansach, zaś Zool umie oddawać super strzał (należy przytrzymać "Fire" i nie ruszać się) .



Całą zabawę widać w ujęciu z boku i ma on posmak klasyczny, należy jednak zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze, poza normalnym strzelaniem, każdy wyskok połączony z wciśnięciem "Fire" powoduje, że nasz bohater zaczyna kręcić się w powietrzu jak oszalały i rozwalać wszystko, co mu stanie na drodze. Zwraca też uwagę olbrzymia liczba rozmaitych bonusów na całym terenie - należy ich zbierać jak najwięcej - po pierwsze dają punkty, po drugie - podnoszą poziom eksploatacji levelu (lewy, dolny róg, aby móc przejść do następnego poziomu, trzeba mieć 99) . Spotkamy też znaki firmowe "Chupa Chups" (nic dziwnego - "Zool" jest reklamówką tych lizaczków i trzeba przyznać, że był to dla ich producenta doskonały interes) - należy w nie uderzyć od dołu, a wypadną niespodzianki - odnowienie energii, bomby, rozdwojenie, osłony itp.



Zdolności Zoola (i Zoozy) do przyczepiania się do pionowych powierzchni płaskich są spore, więc potrafią się oni przyssać do ścian (a w przypadku wiszących "ołówków" przechodzić z jednej strony na drugą - "Fire" + kierunek) i wspinać po nich - gra jest przez to znacznie dynamiczniejsza i ciekawsza.

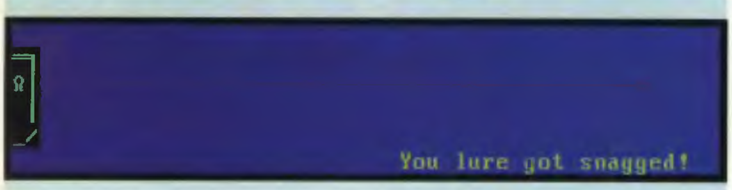
No właśnie, dynamika gry. Coś niesamowitego! Chyba żadna zręcznościówka nie miała aż tak wartkiej akcji - tego się opisać nie da! W połączeniu z bardzo ładną i płynną grafiką i całkiem niezłą muzyką daje to efekt co się zowie wybuchowy. Grać!

Alex & Gawron



Freshwater Fishing Simulation





Patrzysz na screeny ilustrujące ten tekst i myślisz sobie "Co u diabła? ! Zdurnieli do reszty! ". Jednak daj nam szansę - przeczytaj ten tekst do końca i dopiero potem wyrwij tę stronę i użyj jej w celach toaletowych (nie zapomnij jej przedtem dobrze pomiąć!).

Gra, o której tu będziemy pisać, ma trzy cechy wyróżniające ją gatunkowo: po pierwsze - jest to symulator łowienia ryb, po drugie przeznaczona jest dla BBS - ów (choć oczywiście można grać lokalnie, czyli samemu, bez żadnego BBS - u i dzwonienia) , po trzecie - grafika jest tworzona w trybie tekstowym, zaś dźwięku nie ma. No to zacznijmy od początku.

Los rzuca nas na jezioro w łódce z kawałkiem kija w ręku i wiadrem pełnym robali. Chodzi o to, aby uśmiercić te robale w sposób sadystyczny, tj. najpierw nabijając na haczyk, potem topiąc w wodzie, aby w końcu zostały one pożarte przez pływające w tejże wodzie stworzenia. Przy okazji będziemy zbierać owe stworzenia, czyli tzw. ryby. Trzeba przyznać, że symulacja jest zrobiona dobrze i szczegółowo. Po jeziorze można się przemieszczać, przy czym jego poszczególne części różnią się od siebie głębokością (można cały czas oglądać sytuację na sonarze) , roślinnością, typem dna (piasek, muł itd.). Oczywiście to wszystko ma zasadnicze znaczenie, jeśli chodzi o to, jakie (o ile w ogóle) ryby uda nam się na danym terenie złapać. Podobnie działa pogoda - w zależności od niej ryby pływają na różnych głębokościach, w różnych miejcach i kierunkach. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze rozmaite typy przynęt w rozmaitych wymiarach. Nieźle, co? Tak więc, gdy już to wszystko przemyślisz, odpowiednio dobierzesz i znajdziesz odpowiednie miejsce, zarzucasz, czekasz, aż przynęta opadnie na odpowiednią głębokość i zaczynasz ją holować do łódki - oczywiście z podaną prędkością (bądź czekasz w bezruchu) . Gdyby coś złapiesz, trzeba szybko wydać polecenie poderwania ryby. Oczywiście większe sztuki będą walczyć - trzeba więc wybrać pomiędzy ściąganiem siłowym a popuszczeniem żyłki.

Do wyboru jest kilka jezior, różniacych się geografią i zarybieniem, zaś w razie czego można wyedytować następne.

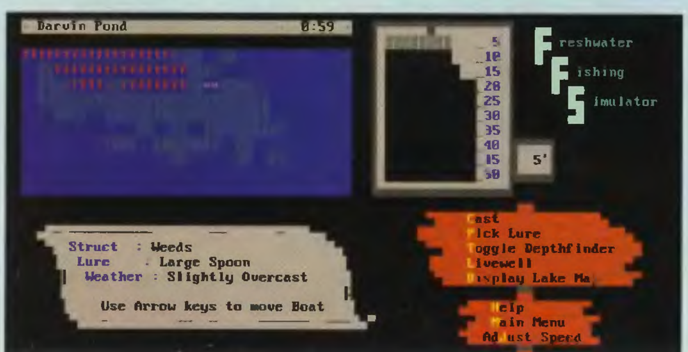
Świetna zabawa zaczyna się wtedy, gdy gra zainstalowana jest w jakimś BBS - ie. Wtedy mamy turnieje, tj. tworzony jest ranking graczy, wedle łącznej wagi ryb przez nich złowionych.

Cóż - gry BBS - owe mają to do siebie, że dźwięku wyczarować się nie da i tyle, zaś grafika - tylko w trybie tekstowym. Ale trzeba powiedzieć, że w przypadku "FFS" wygląda to całkiem nieźle (choć ostatnio oglądaliśmy takie intro "Future Crew" - tych od kolejnych "Unreali" - że aż ciężko było poznać, że jest w trybie tekstowym) .

Jak podsumować? Gra jest cokolwiek toporna, jeśli chodzi o oprawę, ale nadrabia to tematyką i realizmem. Słowem - mamy do czynienia z programem ambitnym. ..

Alex & Gawron





Jazz Jackrabbit





Są dwie rzeczy, które bawią rasowego gracza: rozlew krwi i zwariowany humor. Kiedy je ze sobą połączyć i odpowiednio oprawić technicznie, efekt musi być doskonały. Tak właśnie jest z grą "Jazz Jackrabbit", którą się teraz zajmiemy.



Legenda jest zabawna: otóż zły żółw nazwiskiem Shell porwał piękną króliczkę, na dodatek panienkę głównego bohatera, też królika, imieniem Jazz. Jazz się wkurzył, a ponieważ sprawa miała podtekst polityczny (bowiem żółwie nie lubiły się z królikami i na odwrót) , nie pozostało mu nic innego, jak wziąć w rękę miotacz, podwiązać uszy przepaską w stylu "Rambo" i ruszyć w bój. Tutaj zaczyna się Twoja rola.

Tak więc kierujesz poczynaniami małego królika z wielką giwerą w klasycznej strzelance z widokiem z boku. "Klasycznej? " no nie do końca, ale to się okaże. Na początek wygląda to w miarę normalnie: idziesz, czasem podbiegasz (zabawnie, bo nogi wirują jak śmigła) , skaczesz (też zabawnie - wykonując salta) , strzelasz, zbierasz rozmaite rodzaje broni i ogólnie szerzysz destrukcję. Broń jest w czterech sortach, ale różnice są niewielkie. Uzbrojenie zdobywa się zbierając lub zestrzeliwując specjalne drobiazgi. Podobnie jest z bonusami, dodatkowymi życiami i extra energią (bowiem trafienie nie wykańcza Cię, tylko uszczupla Twoje siły życiowe) - należy zbierać wszystko, co widać, nie zapominając, że część niespodzianek ukryta jest w schowkach, do których można się dostać po rozwaleniu fragmentu ściany czy też przejściu przez holograficzną projekcję mającą udawać tęże ścianę.

Po całym terenie pałętają się przeciwnicy - oczywiście głupi jak zwykle i wykańcza się ich bardzo łatwo. Inna rzecz, że pałęta się ich sporo i strzelają dość gęsto - na tym jednak polega cały urok, nie? Generalnie nie napotyka się wielkich bossów - choć niektórych wrogów trzeba trafić kilka razy.

Tyle klasyki. Teraz coś nowego: "bonus levele" to oczywiście żadne novum, ale ich sposób prezentacji. .. Otóż widzimy bohatera od tyłu, biegającego po całym terenie, zaś jego celem jest wyzbieranie znajdujących się na całym terenie kulek. Trzeba przyznać, że tempo animacji w tych etapach robi wrażenie.

Należy jeszcze wspomnieć o humorze gry: sporo zabawnych ilustracji (m. in. przy wyborze poziomu trudności - podobne do "Wolfensteina") , ładne, choć krótkie intro, zachowanie się bohatera w grze też zabawne: gość stojąc nad brzegiem przepaści zabawnie się chwieje, zaś gdy postoi w miejscu przez chwilę, zaczyna chrupać marchewkę. Oprawa jest przyzwoita: grafika znakomita (nic dziwnego, gra ma 12 MB) , muzyka niezła, dostępnych sześć scenariuszy po 4 - 6 misji każdy (pierwszy jako shareware) , całość - naprawdę fajna, przypominająca klimatem "Królika Bugsa" - naszą ulubioną kreskówkę.



Alex & Gawron

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

.... (podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	587 000 zł	
g3	Betrayal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronics Arts	3,5"	AT, 570 KB, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	854 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	854 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 600 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	1 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGA/MCGA, 6 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Sherlock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGA/MCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB,VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g73	Subware 2050	PC	MicroProse	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	386, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/ 2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	732 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xenobots	PC	Electronic Arts	3,5	IBM AT,1 MB, VGA	427 000 zł	
	Oraz w kolekcji klasyki komputerowej:						
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianopolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g59	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

PROSIMY WYPEŁNIAĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko:

Adres:

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

Łączna kwota

Do łącznej wartości doliczamy koszta wysyłki.

Smuś





SMUŚ
L.K. AVALON '94
L.K. AVALON
PC, AMIGA 500, 1200

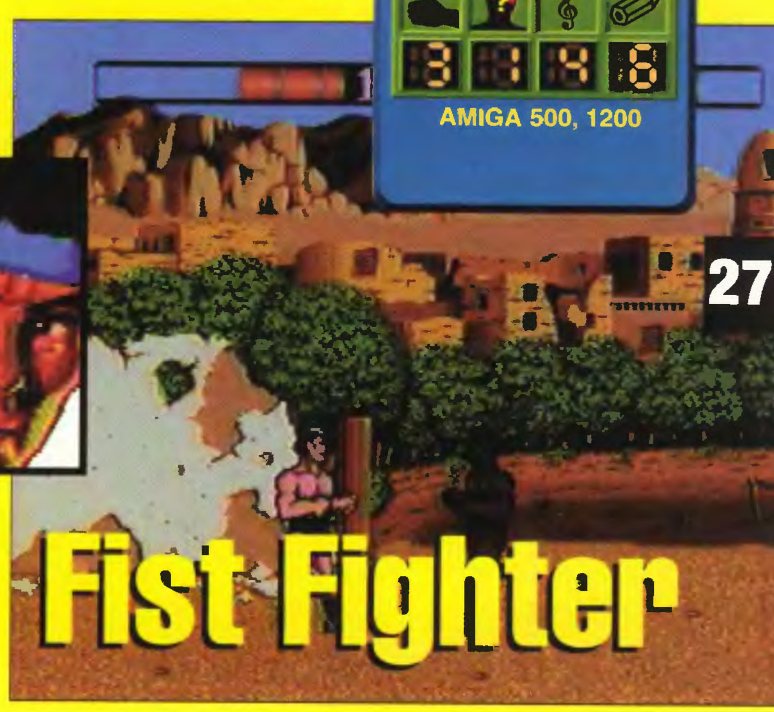
Bajlandia była przepiękną krainą, w której wymierający gatunek najmądrzejszych smoków spokojnie sobie żył i w wolnych chwilach wysiadywał jaja. Z jednego z takich domków w skorupce wykluł się pewnego dnia sympatyczny Smoczuś. Imię to nadali mu oczywiście jego troskliwi rodzice, jednak kiedy mały nauczył się mówić wydało mu się, że jest ono trochę przygłupie. Był to w końcu smok mądry i uświadomiony politycznie, tak więc pomyślał, że dla dobra jego i bezpieczeństwa rodziny obierze on pseudonim operacyjny "Smuś". I jak się już wkrótce okazało była to decyzja słuszna. Mianowicie w czasie jednej z bajecznych podróży po krainie smoków w towarzystwie rodziców stało się coś groźnego. Bajlandia została najechana przez wojska Lodowego Barona ze Strachowa, który postanowił zawładnąć nią. Smuś nie mógł siedzieć bezczynnie i postanowił, że podejdzie do obozu złego barona i zrobi parę fotek dla wywiadu bajlandzkiego. Jednak podstępne ptaszyska służące u barona złapały Smusia i wrzuciły go do lochów w Starych Ruinach. Oczywiście poradził sobie w krótkim czasie z drzwiami jego celi, ale jeszcze długa droga ku wyjściu z labiryntu pełnego strażników.

Nasz uciekinier musi szukać niebieskich guzików, aby móc otworzyć bramy wyjściowe w zamku. Musi ich znaleźć co najmniej 5, by otworzyć jedną bramę. Po dojściu do niej musi pociągnąć dźwignię w dół, a wejście stanie otworem. Smuś niestety nie zdążył się nauczyć latać, dlatego może on tylko podskakiwać, jeśli chce znaleźć się na wyższej półce. Na szczęście jednak jak każdy szanujący się smok i on zieje ogniem z paszczy. Dzięki tej zdolności może on walczyć, a raczej pozbywać się strażników. Ale pamiętaj, że masz ograniczoną ilość ognia, tak jak zapalniczka. Poza tym uważaj na wodę, bo jest ona mocno zanieczyszczona z powodu bliskości ścieków. Uważaj również na czas, który upływa nieubłaganie, bo na zewnątrz zamku już trwa krwawa bitwa między armią barona, a oddziałami smoków zwołanych przez Tatę Smusia.

Gra jest całkiem niezła, mimo że pomysł to nic oryginalnego. Przede wszystkim cieszę się, że to właśnie L. K. Avalon wydało w pełni polską grę na dobrym poziomie. Myślę, że szczególnie młodszym graczom spodoba się przesymapatyczny ryjuś pokracznego gada o wyłupiastych ślepiach.

PIOTRAS

Fist Fighter



FIST FIGHTER
ZEPPELIN GAMES '93
L.K. AVALON
AMIGA 500, 1200

"Od dzieciństwa prześladował go pech... Chciał zostać roznosicielem mleka... Jednak pewnego dnia coś się stało... Skończył mu się smalec... Podjął walkę na krawędzi życia i śmierci... Każdy kto stawał mu na drodze był już martwy... Za każdym razem kiedy mafia chciała go wyeliminować w każdym następnym jego domu (gruzach domu) leżała mała kartka z naklejonymi na niej literkami wyciętymi z gazet... O tej samej treści "Ajl bi bek noch mal"... Był silny... Zwali go Fist Fighter... W kinach od 26-go... "



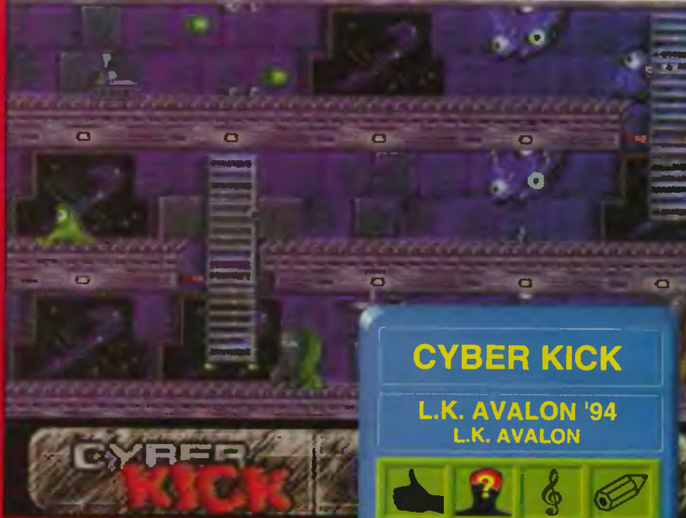
Tak więc wejdź w skórę Fist Fightera i weź udział w Oficjalnych Nielegalnych Mistrzostwach Pięściarzy "Crap Town '94". Walki odbywają się tylko w ciemnych, brudnych, zawszonych i jednokierunkowych ulicach. Miasta, w których zmierzysz się z 8 sflaczałymi fagasami (w 10 minut skończyłem grę) to: Egipt, Japonia i Stany Zjednoczone. Każdy z zawodników różni się swoimi wymiarami, zdolnościami, imieniem a nawet nazwiskiem, jednak najlepiej wybrać TSUNAMI i roztrzaskać ich wszystkich za pomocą jego specjalnego ciosu - przytrzymaj dłużej FIRE. Pomysł nie jest niestety oryginalny, a przy okazji słabo wykonany, ale jak się nie ma co się lubi... Pozostałe ciosy wykonuje się tak samo jak w innych grach tego typu, dlatego nie ma sensu się nad tym rozwodzić. Poza tym w menu wybiera się standardowe opcje, tj. ilość rund, graczy itp.



Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to FIST FIGHTER jest w stosunku do najnowszych "szczękobijów" w tyle o kilka, jeśli nie kilkanaście lat, co jednak jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę, że grę wyprodukowała nieoceniona na tym polu Zeppelin Games. Animacja powolna, grafika żałosna, dźwięki jakby ktoś przyduszał do kaloryfera jamnika, a zabawa nikła.

Słowem, jeśli nie stać Cię na Body Blows, Street Fightera, Mortal Kombat możesz kupić to, ale w innym przypadku zawiedziesz się.

PIOTRAS



CYBER KICK

Super krążownik z zachwycająco wyszkoloną drużyną marines, a może lepiej - "marines und w ogóle" - był gotowy do lądowania na Marsie. Oczywiście rok, w którym cała akcja się rozgrywała, miał sześć cyfr i dlatego załoga statku składała się z samych androidów. Większość z nich z nudów włączyła sobie wirtualną wersję "Kuchni pełnej niespodzianek", gdy nagle z ich statku pozostała tylko chmura dymu i pudełko krakersów. Ale ON przeżył. Nie wiadomo czemu nazwano go John Malkovitch. Może tym, którzy wybrali go nazwali, znudziły im się symbole i cyfry. W każdym razie był on androidem naprawczym VII generacji, a jego zadanie brzmiało: anihilować wszystko co się rusza. Chciał już iść, gdy ukazał się przed nim hologram przedstawiający jego szefa:



- A, zapomniałbym. Pozbieraj też jak możesz pojemniki z plutonem. Twój pseudonim od teraz to CYBER KICK... Niech GHKRAPHONIA będzie z tobą... Disconnecting... Have a nice day...

I tak oto Twój bohater nie ma wyjścia. Co zabawniejsze, nie ma też broni. Jedyną jego dobrą stroną jest poruszanie się, uderzenie ręką oraz kopnięcie. Po bazie zajętej przez renegatów możesz chodzić albo wspinać się korzystając z drabin. Obcych się nie bój, bo na następnej planszy będą tacy sami, więc zdążysz się przyzwyczaić. Znalezione pojemniki powinieneś umieścić w odpowiednich stanowiskach. Ja szczerze mówiąc po 20 minutowym bieganiu w bazie, będąc na skraju wyczerpania i znudzenia nie znalazłem żadnych stanowisk.

Ale widocznie jestem niecierpliwy. Możesz również znaleźć kartę teleportacyjną (z literką T), dzięki której będziesz mógł przenosić się pomiędzy kilkoma punktami teleportacyjnymi.

To chyba wszystko. Gra jest bardzo prosta, tak więc nie widzę potrzeby dalszego wyjaśniania. Radzę pamiętać, jakim ciosem najlepiej zniszczyć konkretne stwory.

PIOTRAS

CYBER KICK

L.K. AVALON '94
L.K. AVALON

👍	?	𝄞	✎
8	8	8	4

AMIGA 500, 1200

Deathland

Ech, nie ma to jak być komandosem. Połazi sobie taki, postrzela, a i piękne kobiety garną się doń jak muchy do lepu - wiadomo: umięśniony, męski itd. Odwieczne marzenia o sławie, chale... e... chwale przepraszam, oraz o zapachu prochu, zwłokach przeciwników, płożących się pod stopami dyktatorach i takich tam dyrdymałach usiłowała zrealizować w naszym imieniu gdańska firma "StanBit". Gra nazywa się "DeathLand" i jest czymś w rodzaju "Misji", jeżeli w tym przypadku możemy mówić o jakimś standardzie. Niestety, wydawca zapomniał dołączyć jakąkolwiek legendę, także nie wiemy o co chodzi, co doprowadziło do obecnego stanu rzeczy, gdzie leży miejsce akcji, co musimy zrobić itp. Ograniczono się do znanych wszystkim banałów, typu "fire powoduje strzał".

Nasz bohater, chyba jakiś android (ciekawe, czy marzy o elektrycznej owcy?) chodzi sobie po powierzchni jakiejś planety, z giwerą zawsze gotową do strzału. Chodzi sobie po podziemnych korytarzach, chodzi, a ich końca nie widać. Przeszkadzają mu w tym latające, ptaszyska chyba, bo machają skrzydełkami, strzelające czołgi, podskakujące piłeczki i pełen zestaw atrakcji. Obsługa gry jest bardzo prosta: joy na boki, podskok, klękanie lub schodzenie po drabinie. Ponadto spacją możemy zmieniać rodzaje broni, bo i broń można znaleźć w podziemnych korytarzach. W sumie standard.



Generalnie nie lubię komnatówek i jak już wszyscy, z Naczelnym na czele zauważyli, czepiam się ich niemiłosiernie. Na szczęście dla Autorów, DeathLand nie jest zły. Powiem więcej - spodobał mi się na tyle, że poświęciłem mu kilkanaście godzin oraz zatrudniłem moją młodszą siostrę, aby sobie postrzelała. Ta jednak wymówiła się klasówką i tak zmuszony byłem postrzelać sobie sam. Tak naprawdę to zmuszać się nie musiałem.

Grafika jest prosta, co nie znaczy że prymitywna - zalety prostoty znane są wszystkim od dawna. Nie ma tu ornamentów na ścianach i innych zmniejszających czytelność badziewi. Duże, wielokolorowe sprite'y, uginająca się podłoga itp., to są główne atrakcje. Muszę przyznać, że zrobiły na mnie pewne wrażenie. Muzyka także bardzo prosta, ale melodyjna, wpadająca w ucho. Na szczęście nie męczy.

Co jeszcze? No cóż, muszę stwierdzić, że jak na strzelankę, gra jest za mało dynamiczna, ale nie zmienia to faktu, że łatwa to ona nie jest. Mimo tego nie sądzę, żeby pieniądze na nią wydane były wyrzuconymi w błoto.

Kaczor

PS. Firma "StanBit" niestety nie przysłała nam swojego numeru telefonu, a załatwianie tego drogą pocztową opóźniłoby, jak sądzę ukazanie się już i tak mocno opóźnionych opisów, tak więc niestety nie podajemy ceny, ani dystrybutora.

DEATHLAND

STANBIT '94

👍	?	𝄞	✎
8	8	8	8

ATARI XL/XE

Gdzie kupić oryginał?



Rozpoczynamy publikację adresów sklepów, w których można kupić jedynie słuszne kopie gier. Na mapie zaznaczyliśmy miasta, w których są legalni dystrybutorzy. Ich adresy podawać będziemy w kolejnych numerach TOP SECRETU.

Za redakcję – Piotruś Leszczyński

LISTA FIRM/SKLEPÓW SPRZEDAJĄCYCH LEGALNE OPROGRAMOWANIE W POLSCE

Gdańsk
- PPUH ARTICA Sp. z o.o., ul. Matejki 6
- AMI - COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1

Katowice
- SKLEP ONO, Pl. Karola Miarki 8, tel.51-39-79
- CATOM (D. H. SKARBEK), ul. Mickiewicza 4
- MICROMAN, Pl. Rostka 3, tel. 51-51-32
- GEPARD, ul Piotra Skargi 6, tel.59-69-83
- F.H-U K.D. COMPUTER s.c., ul. Warszawska 15, tel. 153-72-60

Kraków
- USER Hurtownia Oprogramowania, ul. Rzemieślnicza 31
- PROXIMA COMPUTERS, ul. Wiślisko 10
- BAJPCTEK, ul. Wiślna 8, tel. 22-59-72

Łódź
- ALBERT DMOWSKI, ul. Anny 2
- COMPUTER CENTER, ul. Piotrkowska 82
- MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153
- M-NIKI, ul. Piotrkowska 175/177

Poznań
- SKLEP A-Z, ul. Dąbrowskiego 63
- PAMPER COMPUTER PLUS, ul. Głogowska 75
- ARK Sp. z o.o., ul. Gromadzka 14
- F. H. DEMAX, ul. św. Marcina 29
- BETA, ul. Pułaskiego 24/2
- P. H. METRO-AROME, ul. Ratajczaka 31
- BIT S & P, ul. Strzelowa 2

Szczecin
- P. P. H. U. BIG, Pl. Lotników 6
- NON - STOP, ul. Niepodległości 50
- BILANG, Pl. Rodła 8

Warszawa
- MIRAGE STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671-77-77
- JTT COMPUTER J. V. Sp. z o.o., ul. Bartycka 20
- AMIGA s.c. , ul. Batorego 10, tel. 25-60-31 w. 103
- OSKAR, ul Igańska 26
- ALTIX, ul. Konwiktorska 9
- AVIX, ul. Marszałkowska 46
- HOMECOMP, ul. Puławska 102, tel. 44-87-89
- AVAX, ul. Rozłucka 4/13
- BOBMARK INT. Sp. z o.o., ul. Smocza 18, tel. 38-05-69 (Nintendo)

Wrocław
- JTT COMPUTER Sp. z o.o., ul. Braci Gierymskich 156
- SKLEP PRZEMYSŁOWY ELEUSIS, ul. Jedności Narod. 106
- MIKROZET s.c., ul. Oławska 25
- D.T.C. CENTRUM, ul. Świdnicka 40

Kości & poker

KOŚCI

TIM SOFT. '93
TIM SOFT.

C-64

Programy Kości i Poker znajdują się w jednym zestawie. Do obu programów dołączona jest instrukcja obsługi w postaci dodatkowych plików, wyjaśniająca dokładnie sterowanie i zasady gry. Niestety jest to rozwiązanie odrobinę nieporęczne, ponieważ przydałoby się, aby można było do niej zajrzeć podczas rozgrywki (zwłaszcza w przypadku Kości) .

Kości i Poker to jednak dwie różne gry więc pozwolę sobie opisać je osobno.

POKER

Zazwyczaj pokery w wersji komputerowej sprowadzały się do gry z jednym partnerem będącym zazwyczaj kobietą, która w miarę jak odnosiliśmy zwycięstwa pozbywała się swego odzienia, by na końcu pozostać w stanie w jakim ją Pan Bóg stworzył. Nie muszę dodawać, że inteligencja tej panienki nie była jej najmocniejszą stroną, dlatego zwycięstwo przychodziło bez zbytniego wysiłku. Całkowicie odmienny od tego typu pokerów jest "Poker" firmy TimSoft.

Tym razem możesz wybrać czy grać będziesz z jednym czy z trzema przeciwnikami. Do wyboru jest także rodzaj tali, składającej się z 24 lub 52 kart oraz ilość pieniędzy jaką zawodnicy będą posiadać na wstępie. Podczas gry widać karty w Twojej ręce, zresztą całkiem nieźle narysowane oraz tyły kart Twoich przeciwników. W środkowej części ekranu znajduje się menu, z którego wybierasz swoje posunięcia. Dodatkowo wszystkie akcje są komentowane tak, abyś mógł się bez problemu zorientować, co właśnie robią Twoi przeciwnicy.

Trzeba przyznać, że komputer gra całkiem inteligentnie, moim zdaniem najlepiej ze wszystkich commodorkowych pokerów. Ogólnie mówiąc gra jest dobra, brakuje w niej tylko elementu motywującego jakim w innych pokerach było ujrzenie rysunku roznegliżowanej pani. Dla pokerzystów będzie to mimo wszystko znacznie lepszy program niż wszystkie "rozbieranki".





KOŚCI

Gra w kości była kiedyś dość popularna, ale od czasu kiedy radio, telewizja, kino, wideo i komputery stały się codzienną rozrywką jej popularność spadła tak, że teraz mało kto wie o co w tej grze chodzi. Mamy jednak możliwość spróbować swych sił, w tej jak się okazuje całkiem ciekawej grze dzięki programowi "Kości" firmy TimSoft.

W tym programie mamy możliwość zagrania z dwoma przeciwnikami. Tym razem możemy wybrać czy gramy z kolegami czy z komputerem. Tutaj jednak zasady nie są takie proste jak w pokerze, i gra bez dobrej znajomości zasad jest niezwykle trudna. Ogólnie chodzi o to aby w trzydziestu sześciu turach, z których w każdej możemy mieć do trzech prób, uzbierać jak najwięcej podanych kombinacji. Wygrana nie zależy tylko od ślepego losu, ponieważ to my decydujemy za jaki układ uznać otrzymany układ kości i czy chcemy poprawiać wynik dodatkowymi rzutami. Od tego wszystkiego zależ punkty i co za tym idzie zwycięstwo lub porażka.

Całość jest ładnie opracowana graficznie i choć nie ma żadnych efektownych "fajerwerków" program wygląda przyjemnie i elegancko. Dodatkowo możliwość gry z kolegami znacznie podnosi atrakcyjność, tej bardzo wciągającej gry.

BADJOY

Arnie II

ARNIE II

ZEPPELIN '93

6 5 2 7

C-64



Kiedy strażnik osunął się na ziemię ze skręconym karkiem Arnie uświadomił sobie, że teraz już nie ma odwrotu. Nie rozczulając się zbytnio nad martwym Wietnamczykiem patrzącym na niego nienaturalnie wytrzeszczonymi oczami, podniósł upuszczony pistolet i zabrał się do wprowadzania w życie obmyślanego przez miesiące niewoli planu ucieczki. Mocnym kopniakiem otworzył drzwi i...

Oczywistym jest, że cały teren doskonale strzegą setki uzbrojonych żołnierzy, którzy postarają, by żaden jeniec nie wydostał się stąd i poinformował Amerykanów o położeniu obozu. Dlatego jeśli chcesz zachować życie i dotrzeć w swe rodzinne strony musisz strzelać szybko i celnie. Po pierwsze zaopatrz się w lepszą broń, bo z posiadaną pukawką daleko nie zajdziesz. Najlepszym, bo jedynym sposobem, będzie pożyczenie jej od jakiegoś umarlaka. Najskuteczniejszy jest laser, ale i trudno go zdobyć. Nie wolno Ci się zatrzymywać, nie znajdzie tu też zastosowanie rada mamy "pomyśl trzy razy. .. " - nie ma na to czasu.

Musisz mieć oczy szeroko otwarte: oprócz biegających i strzelających gdzie popadnie wartowników, którzy są niebezpieczni tylko w kupie, pełno jest także ukrytych w krzakach i na wieżyczkach snajperów, a za workami z piaskiem czają się żołnierze z rakietnicami bądź granatami. Gdzieniegdzie radośnie podskakują jadowite pająki uśmiercające błyskawicznie swą ofiarę, które lepiej omijać z daleka. Czasami można również trafić na minę - tego też lepiej nie rób, bo to wątpliwa rozrywka. Nie daj się nabrać na leżących na ziemi niby - rannych. Gdy tylko podejdziesz bliżej jednym ruchem ręki wyciągnie gnata i zrobi Ci kuku; nie należy do nich strzelać z bliska, bo każdy ma przy sobie bombę, którą zdąży zdetonować nawet z dziurą w czole. Przeciwnik dysponuje również kilkoma czołgami, dosyć trudnymi do zniszczenia, oraz helikopterami, których powinieneś się wystrzegać jak ognia - sieją spustoszenie i są zbyt szybkie, by je trafić. Uwolnij także jeńców przywiązanych do pali i czekających na egzekucję. Otrzymane od nich informacje będą różne: jedne złe, inne dziwne. Najważniejsza i najgorsza to to, że kilka mil od obozu w dżungli zainstalowano wyrzutnię rakiet i wycelowano w Biały Dom. Aby było śmieszniej te okolice zamieszkuje plemię Pigmejów dosyć wojowniczo nastawione do obcych.

Jako prawy obywatel i patriota nie możesz teraz wrócić do domu. Pozostaje tylko przedrzeć się przez wioskę tubylców i zniszczyć silos. W wiosce nie podchodź zbyt blisko chatek, gdyż mogą wyskoczyć z nich tubylcy i przerobić Cię na frytki. Uważaj także na doły zamaskowane suchą wikliną. Co chwila wyłażą z nich przeciwnicy. Kiedy dotrzesz do silosa będziesz musiał wystrzelać sporo amunicji nim pójdzie on w rozsypkę. Jednak przez cały czas musisz się poruszać, bo dostaną Cię pociski samonaprowadzające wystrzeliwane z pobliskich krzaków.

Po wykonaniu zadania będziesz wreszcie mógł wrócić do domu, opowiedzieć rodzinie swe mrożące krew w żyłach przygody i nauczyć Arniego Juniora posługiwania się UZI.

Robin



EDD THE DUCK

IMPULZE '94
L.K. AVALON

6 6 4 3

C-64

EDD THE DUCK

Kaczor Edd, wschodząca gwiazda filmowa, zaczyna pracę w telewizji. Ma występować w telewizji BBC w 9 - odcinkowym serialu opowiadającym o jego podróżach po różnych działach Centrum Telewizyjnego BBC. Czy Edd występując w tym serialu odniesie sukces? Jeśli chcesz się o tym przekonać wciel się w niego i rozpocznij tą zabawę.

Aby ukończyć dany odcinek musisz zebrać 20 gwiazdek porozrzucanych po całej planszy. Cała plansza to wysoka wieża złożona w większości z platform. Na dole często znajduje się bajorko, które jest dla nas niebezpieczne z racji, że nasz kaczorek nie umie pływać.

Zbieranie gwiazdek będzie próbowało utrudnić nam wiele różnych stworków. Spotkamy tam wielkie latające ryby, misie, wielkie dłonie oraz inne stworki o wyglądzie raczej trudnym do zidentyfikowania. Po zetknięciu z takim stworkiem kręcenie trzeba zacząć jeszcze raz. Podobna sytuacja wyniknie także z wpadnięcia do wody. Niestety cierpliwość producenta jest ograniczona. Do nakręcenia tego serialu masz dostępne tylko 4 ujęcia, więc powinieneś za wszelką cenę unikać kontaktu z tymi koleżkami.

Na szczęście posiadasz broń pomagającą Ci przy konfrontacji z przeciwnikiem. Nie, nie jest to bomba zabijająca wszystkich w okolicy z wyjątkiem Ciebie. Twoja broń to małe białe kuleczki. Gdy trafisz nimi przeciwnika, przestanie się on na kilka sekund ruszać. Czas ten musisz wykorzystać na przejście lub zebranie gwiazdki. Gdy zbierzesz wszystkie gwiazdki producent pogratuluje Ci, ale po chwili wyśle na plan następnego odcinka.

Podsumowując chciałem powiedzieć, że gra jest fajna i dość trudna. Grafika jest dość prosta, ale przejrzysta. Myślę jednak, że jak na dzisiejsze czasy firma LK AVALON mogła by wydawać gry w bardziej dojrzałej oprawie graficznej (co by tu nie mówić niektóre potworki są jednokolorowe).

Ferion



Karty muzyczne GRAVIS

UltraSound MAX
32 kanały dające dźwięk o jakości z CD, 16-bitowy sampler, 48 kHz, 192 instrumenty GENERAL MIDI, 512 kB RAM, procesor efektów specjalnych dDSP, interface do napędów CD-ROM firm Sony, Panasonic, Mitsumi; 3D Holographic Sound, kompatybilność z AdLib, Sound Blaster Pro, General MIDI, Roland MT-32 i SCCI oraz Windows 3.1

240 USD

Oferujemy podstawową wersję UltraSound (154 USD) i ponad 100 MB oprogramowania shareware do tej karty (dema, patche do gier, moduły, programy muzyczne). Katalog programów przesyłamy bezpłatnie po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Polecamy także karty kompatybilne z Sound Blasterem od modelu 2.0 (41 USD) do SoundBlastera 32AWE (380 USD)

Napędy CD-ROM

Panasonic CR-562
double speed, prędkość transmisji 300 kB/s, czas dostępu 320 ms (test 127 ms); w skład zestawu wchodzą: kontroler AT-BUS, program do odczytu muzycznych płyt CD oraz cache przyspieszający odczyt oraz płyta CD

185 USD

W sprzedaży mamy także napędy double speed Panasonic CR-562 (SCSI II), SONY CDU 33A-01/81, Mitsumi FX001D oraz superszybki napęd triple speed NEC Multispin 3Xe (SCSI II).

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju.
Pełny katalog produktów przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Mamy najniższe ceny. Nie wierzysz?! Sprawdź nas!

Wszystkie ceny podane wg kursu dolara NBP nie uwzględniają podatku VAT.

UltraMedia s.c.
Biuro Handlowe
02-858 Warszawa, ul. Transportowców 29, tel.: (02) 643-59-29

Wszystko gra!

Dema

Dema

Żeby nie byc posądzonym o to, że propagujemy na naszych łamach tylko scenę C64 i Amigi chciałbym napisać też coś o demach na małe Atari.

Do niedawna myślałem, że scena małego Ataraka zupełnie już umarła, bo od czasów demka grupy W. F. M. H. pt. "TOP 3" (swoją drogą, tak jak większość atarowskich dem. z większością pomysłów i grafiką ściąganego z C64) nie widziałem nic godnego uwagi. Jednak ostatnio okazało się, że są jeszcze ludzie, którzy piszą coś ciekawego na tym 8 - bitowym sprzęcie. Na dwoch kolejnych party w Tarnowie zobaczyłem dwie produkcje grupy Zelax. Były one naprawdę niezłe i w dodatku, z wyjątkiem kilku kawałków muzycznych, całkowicie oryginalne. Nie o tym chciałem wszakże pisać.

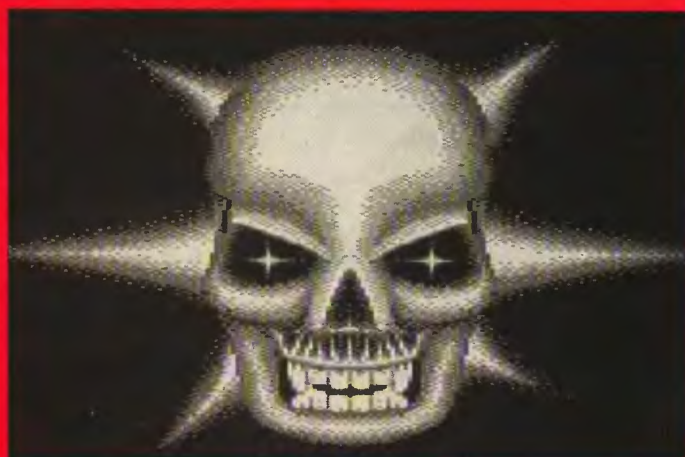
Otóż w dniach 4-5 czerwca odbyło się organizowane przez grupę Shadows atarowskie Copy - Party. Wprawdzie mnie tam nie było, ale dzięki napisanemu przez grupę Slight Partro'u można było się dowiedzieć, co się tam odbywało. Otóż jak na każdym przyzwoitym C - Party były konkursy na najlepsze demo, grafikę i muzykę. Wprawdzie nie było zbytniego nawału prac, ale wystarczyło tego, by zorganizować konkursy. Poniżej możecie zobaczyć, kto był najlepszy.

Moim zdaniem gdyby demo Shake wykreślić z pierwszego miejsca i wpisać je na trzecim to taka zmieniona kolejność znacznie lepiej odzwierciedlałaby poziom dem. Nie chcę tu, broń Boże, powiedzieć, że demo Shake jest kiepskie, po prostu w Sweet Illusion jest znacznie więcej efektów, przez co demo jest znacznie dłuższe i znacznie bardziej urozmaicone. Demo Bitter Reality plasuje się pod tym względem na trzeciej pozycji.



Wszystkie trzy dema reprezentują wysoki poziom, są w miarę oryginalne oprócz paru dużych fontów z C64, ray tracingów przenoszonych z Amigi i kilku muzyczek wszystko jest dziełem rąk własnych autorów. W demach tych można zaobserwować cały przekrój efektów spotykanych na innych komputerach począwszy od różnego rodzaju scrolli (niektórych bardzo ciekawych) , poprzez rozmaite plazmy (ten efekt jest jakby stworzony dla 8 - bitowego Atari) , nieskończone ilości bobów, plattery, gwiazdy, shadow bobsy, a na szybkich wektorach skończywszy (oczywiście także w kilku odmianach: drucianych, wypełnianych, lightsourcowanych, i stencili) . Podsumowując wszystkie te dema są warte, by znalazły się w kolekcji programów każdego atarowca, bo naprawdę pokazują, co ten sprzęt potrafi. Panowie z grup Slight, Shadows i APC zrobili kawał dobrej nikomu nie potrzebnej roboty. Tak trzymać!





DEMO:
1. SHAKE /APC 253
2. SWEET ILLUSIONS /SHADOWS 245
3. BITTER REALITY /SLIGHT 232
MUZYKA:
1. ABDICUS DAXEY/WAXSOFT 272
2. TRAIN SOUSED TEAT/SLIGHT 255
3. BELLS DAXEY/WAXSOFT 233
GRAFIKA:
1. FIGHT DRACON/NOVA 329
2. LANDSCAPE P. W. /SLIGHT 242
3. CZASZKA MR. WIT/SHADOWS 238

Jetboy/Elysium

P. S. W następnym numerze postaram się zdać krótkie sprawozdanie z Intel Outside Party, które odbyło się w Warszawie i napisać kilka słów na temat jednego z największych zlotów posiadaczy Peceta, Amigi i C64 jakim było Assembly'94. Do zobaczenia za miesiąc.

Scan by Vangis 2004
for CcOnLine



LISTA PRZEBOJÓW

Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej...

Tak, już wróciliśmy z Londynu i miło się składa, że jeszcze na bieżąco będę mógł podzielić się z Wami moimi wrażeniami. To co pisałem w poprzednim komentarzu do Listy, wcale nie okazało się tak przesadzone jakby niektórzy myśleli (w zasadzie ja tak myślałem) . Owszem zobaczyliśmy różne ciekawe gry, ze wspaniałą grafiką, muzyką, efektemi, virtual reality, wspaniałe akcje, scenariusze, itd. ale oczywiście wszystko na kompakty CD, na szybkie PeCety, a najlepiej na te z dużą ilością pamięci. Pisząc ten tekst nie wiem co Haszak napisze w swoim artykule o targach, tak więc postaram się przemyclć kilka istotnych dla nas graczy wiadomości. Po pierwsze będzie Alone III, już zaraz na kompakcie, ale na szczęście na gwiazdkę ma się ukazać jego wersja dyskietkowa (uff, dobrze) . Po drugie widzieliśmy jeszcze ciepłe projekty, najprawdopodobniej, Alone'a IV. Ma być zrobiony trochę inaczej, zamiast stałego tła, ma być wszystko, cały krajobraz i wszystkie przedmioty renderowane, czyli rysowane przez komputer przy pomocy wielokątów. Całość ma być liczona w czasie rzeczywistym, co nie dość że da wspaniały efekt, to jeszcze będzie zajmowała mało miejsca na dysku (brawo!).

Trzecią sprawą jest rosnące na każdym kroku (przynajmniej w Londynie) zainteresowanie konsolami, było ich trochę na targach, a co gorsza było na nie sporo bardzo ładnych gierek.

Dobra to na razie tyle, bo mnie Haszak przybije do skały i każe sępowi wyjadać mi z kieszeni landrynki. ..

Popatrzmy, czy na liście coś się dzieje, coś związanego z targami. No, jakby tu powiedzieć: NIC! Absolutnie nic. Prawdopodobnie spowodowane jest to czasem jaki musi upłynąć, zanim dotrze do nas zalew gier prezentowany na targach. Ale nie należy się przejmować, głowa do góry z rozmów jakie przeprowadziliśmy z różnymi firmami okazuje się, że zachód ma zamiar, na razie ostrożnie, wejść na polski rynek (doskonale!). Tego było trzeba, nareszcie staje się to na co rzesze graczy czekały, może w końcu się ruszy - miejmy nadzieję.

EMILUS

HITY świat

CD-32	ATARI ST	AMIGA	PC
1. ZOOL 2	1. CANNON FODDER	1. INT. SENS. SOCCER	1. TIE FIGHTER
2. FRONTIER: ELITE II	2. FRONTIER: ELITE II	2. TACTICAL MANAGER	2. THEME PARK
3. HUMANS 1&2	3. INT. SENS. SOCCER	3. FRONTIER: ELITE II	3. SIMCITY 2000
4. NIGEL MANSELL	4. DOGFIGHT	4. ON THE BALL: W. CUP.	4. STRIKER
5. HEIMDALL 2	5. THE LOTUS TRILOGY	5. KICK OFF 3	5. X - WING
6. ULTIMATE BODY BLOWS	6. REACH FOR THE SKY	6. WORLD CUP YEAR '94	6. SEN. SOCCER 92/93
7. BANSHEE	7. FORMULA ONE GP	7. PREMIER MANAGER 2	7. INDYCAR RACING
8. FIREFORCE	8. WAR IN THE GULF	8. G. GOOCH CRICKET	8. PREMIER MAN. II
9. CASTLES 2	9. ISHAR III	9. LEMMINGS 2	9. CANNON FODDER
10. LIBERATION	10. B17 FLUING F.	10. JURASSIC PARK	10. THE SETTLERS

HITY tematyczne

FLIGHT SIMULATION	SPORTS SIMULATION	RACING	STRATEGY
1. R. FOR THE SKIES	1. SENS. SOCCER V1.1	1. SKIDMARKS	1. THE SETTLERS
2. F. OF THE INTRUDER	2. GOAL	2. LOTUS E. TURBO CHALL.	2. THEME PARK
3. GUNSHIP 2000	3. SPEEDBALL 2	3. BUMP'N'BURN	3. UFO
4. FALCON & MISSION	4. PRO TENNIS TOUR 2	4. FORMULA ONE GP	4. POWERMONGER
5. TORNADO	5. M. U. P. L. C.	5. SUPERCARS 2	5. UTOPIA
6. F117A	6. JOHN MADDEN	6. LOTUS TURBO CHAL. II	6. MEGA LO MANIA
7. C. AIR PATROL	7. PGA TOUR GOLF	7. OVERDRIVE	7. POPULOUS II
8. B17 FLYING FORTR.	8. PREMIER MAN. 2	8. STUNT CAR RACER	8. CIVILISATION
9. DOGFIGHT	9. G. GOOCH CRICKET	9. NO SECOND PRIZE	9. DUNE II
10. THUNDERHAWK	10. PREMIER MANAGER	10. NITRO	10. K240

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	ATARI ST
1. S. FIGHTER III TURBO	1. SIM CITY	1. ISHAR III	1. THE SETTLEES	1. WŁADCY CIEMNOŚCI	1. BEN.A STEEL SKY
2. DOUBLE DRAGON III	2. WŁADCY CIEMNOŚCI	2. PERIHELION	2. DOOM II	2. DIGI DUCK	2. ISHAR III
3. JURASSIC PARK	3. SCENARIO	3. THE SETTLERS	3. REUNION	3. MEGABLAST	3. FRONTIER: ELITE II
4. LEMMINGS	4. SLICKS	4. BEN. A STEEL SKY	4. UFO	4. MIECZE VALDGIRA II	4. CIVILISATION
5. D. J. BOY	5. LASER SQUAD II	5. CANNON FODDER	5. DOOM	5. JANOSIK	5. CANNON FODDER
6. FINAL FIGHT	6. VERMEER	6. ELFMANIA	6. SYNDICATE	6. AD 2044	6. ISHAR II
7. DOUBLE DRAGON II	7. KLĄTWA	7. ISHAR II	7. SIM CITY 2000	7. SMUŚ	7. STREET FIGHTER II
8. BATMAN RETURNS	8. WŁADCA	8. INN. UNTIL CAUGHT	8. ALONE II	8. KLĄTWA	8. SENS. SOCCER 92/93
9. CASTLEVANIA	9.1ST DIV. MAN.	9. MORTLA KOMBAT	9. RAPTOR	9. PROBLEM JASIA	9. MICROMACHINES
10. BATMAN II	10. STRATEGO	10. ARMOURGEDDON II	10. MORTAL KOMBAT	10. VICKY	10. ZOOL

SHITY

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	ATARI ST
1. BUGS BUNNY	1. OPERATION WOLF	1. JET STRIKE	1. KEN'S LABIRYNTH	1. UPIÓR	1. PRINCE OF PERSIA
2. CONTRA	2. HOOK	2. LETHAL WEAPON	2. GOLDEN AXE	2. TETRIS	2. TERMINATOR II
3. MAD MAX	3. ACE II	3. CISCO HEAT	3. IMP. GALACTICA	3. CYTADELA	3. VROOM
4. BINARY LAND	4. MANAGER	4. VROOM	4. COLGATE	4. ADAX	4. KICK OFF
5. HOSTAGES	5. MOONWALKER	5. COLGATE	5. ROBOCOP III	5. KOLONY	5. RORKE'S DRIFT



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zl.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłat na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

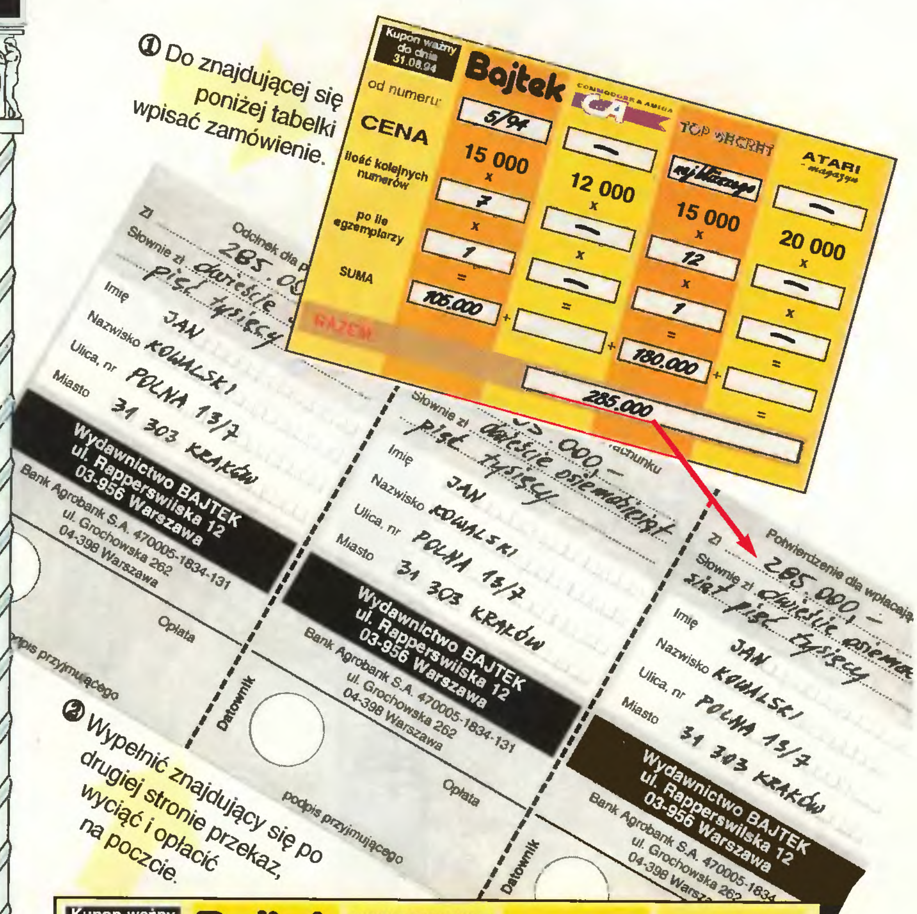
Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.

PRENUMERATA

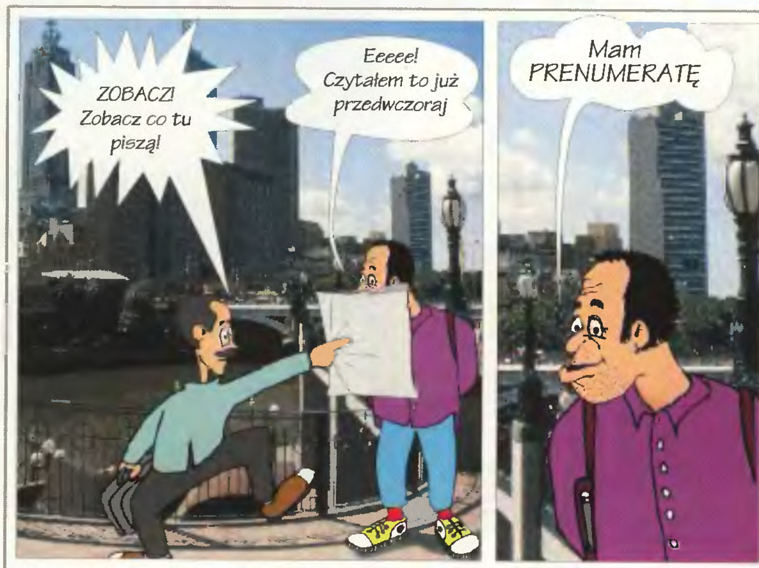
Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.



Kupon ważny do dnia 31.12.94	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	TOP SECRET	ATARI - magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn". *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	16 000 x	13 000 x	16 000 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
SUMA	+	+	=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata
Datownik
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata
Datownik
podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata
Datownik
podpis przyjmującego



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 misięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z conajmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

PC i AMIGA

SMUŚ — PC 179.000 — AMIGA 159.000
Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych lochów. Czy znalezione guziki i ulubiony bumerang wystarczy do wykonania zadania?

SINK OR SWIM — PC 179.000 — AMIGA 159.000
Prowadzisz akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.

SAPER — PC 129.000 — AMIGA 79.000
Gra logiczno - zręcznościowa. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!

CARNAGE — PC 129.000 — AMIGA 119.000
Pełen niespodzianek wyścig samochodowy. "Carnage", to orgia szybkich samochodów, destrukcji i czadu!

NTERNATIONAL TENNIS — PC 129.000 — AMIGA 119.000
Międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.

SPY MASTER — PC 189.000 — ------------------
Nowa gra platformowa! Wspaniała grafika, digitalizowany dźwięk. Doskonała zabawa na wiele godzin.

DISCER — ------------- — AMIGA 159.000
Uzbrojony w miotacz astronauta stacza walki z groźnymi istotami. Gra platformowa z doskonałą grafiką i efektowną animacją.

FIST FIGHTER — ------------- — AMIGA 119.000
Pojedynki pięciu najlepszych wojowników na świecie. Możliwość walki z drugim graczem.

ARNIE — ------------- — AMIGA 119.000
- komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.

Oprócz wymienionych oferujemy wiele innych gier na AMIGĘ, C64 i ATARI XL/XE. Pełną ofertę można otrzymać po przesłaniu na nasz adres opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP.

C 64

- **ARNIE**
  - komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.
- **3D SNOOKER**
  - realistyczny symulator bilarda (snooker).
- **5 A SIDE FOOTBALL**
  - piłka nożna "pięciu na pięciu"- dokładna symulacja prawdziwego meczu.
- **BOUNCING HEADS**
  - znakomita gra arcade przypominająca nieco słynnego Pac Mana. Mnóstwo labiryntów, niespodzianek i specjalnych atrakcji.
- **EDD The DUCK**
  - Kaczor EDD na drodze kariery filmowej - przygodówka.
- **FIST FIGHTER**
  - To walki pięciu najlepszych wojowników na świecie.
- **FRANKENSTEIN**
  - Szalony baron znów buduje swego potwora.
- **INTERNATIONAL ICE HOCKEY**
  - wspaniały sportowy symulator umożliwiający grę jednej lub dwóm osobom.
- **INTERN. TRUCK RACING**
  - międzynarodowy wyścig 38 - tonowych ciężarówek.
- **NEIGHBOURS**
  - trzymający w napięciu wyścig uliczny. Super szybki slalom, inteligentni przeciwnicy i duża liczba opcji w grze.
- **SQUASH**
  - gra sportowa - komputerowa wersja squasha.
- **TABLE TENNIS**
  - wierna symulacja tenisa stołowego.

UWAGA: Cena każdej z gier na C64 - 59.000 zł

Zamówienia na kartkach pocztowych, z wyraźnym oznaczeniem rodzaju komputera, nośnika (kaseta, dysk lub w przypadku PC rodzaju stacji dysków: 1.2MB, 1.44MB) oraz pełnym adresem zamawiającego prosimy kierować do:

L.K. AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 RZESZÓW 2

Uregulowanie należności następuje przy odbiorze przesyłki. Ceny są aktualne do ukazania się kolejnego numeru "TOP SECRET".

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Drużyna powinna się udać do:
Lasu Cieni
Przeklętej Doliny

Wpisz swoje dane żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica, nr ....
kod, miejsc. ....

Lista przebojów komputera typu:

HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY
1
2
3
4
5
6
7

Tu wklej swoje zdjęcie

XYWA:

Cyberman

Ciekawe czy ktoś z posiadaczy Pecetów zagląda czasami na strony Top Secret wypełniane przez Brombę - czyli do królestwa Nintendo. Nie? Hmmm, szkoda. Nie żebym miał Was nakłaniać do sprzedania swoich maszynek i zakupienia SNES - ów, co to to nie. Pecet w końcu potęgą jest i basta!

Jest jednak jedna rzecz, której zazdroszczę posiadaczom konsol. Mają oni bowiem do swej dyspozycji wiele przemyślnych joysticków, gamepadów i innych gadżetów, których niestety nie uświadczysz w wersji dla PC. Na nasze jednak szczęście czasami w firmach produkujących osprzęt do blaszaków ktoś ciepło pomyśli o nas, graczach i o naszych wypchanych portfelach.

Ostatnio ktoś taki znalazł się w firmie Logitech (najbardziej znanej do tej pory z produkcji myszek) i wymyślił Cybermana - mającego być najlepszym sposobem kontrolowania gier trójwymiarowych.

Wygląda toto nieco dziwnie - jak skrzyżowanie joysticka z myszką. Wyobrażcie sobie bowiem myszkę osadzoną na pałce. Sama myszka daje się pochylać we wszystkie strony, można ją też nadusić (wcisnąć), jak też wydusić (pociągnąć do góry). Całość, to znaczy pałka z myszką, daje się przesuwać w poziomie. Informacje o tym, co zrobiliśmy z tym urządzeniem, to znaczy o tym, gdzie nacisnęliśmy i w którą stronę przesunęliśmy, otrzymuje komputer - i to jaki będzie ich skutek zależy oczywiście od gry.

Standardowo jednak przechylaniem i pociąganiem "myszki" sterujemy poruszeniami postaci (np. pochylenie jej w bok powoduje unik), zaś przesuwanie w płaszczyźnie poziomej steruje tradycyjnym kursorem, którym możemy naciskać choćby różne przyciski na ekranie.

Brzmi to nieźle, jednak niestety wskutek nieprzemyślanej do końca konstrukcji całego ustrojstwa bywa czasami niewygodne. Szczególnie trudno jest pochylić je do przodu (a w końcu to robi się najczęściej - by "iść" w tym kierunku) nie naciskając jednocześnie któregoś z przycisków "myszki". Cóż, w końcu nie od razu Kraków zbudowano, chłe, chłe...

Cyberman wyposażony jest w jeszcze jedną, unikalną cechę. Daje on nam bowiem "sprzężenie zwrotne" podczas gry. Na czym ono polega? Otóż, wyposażony jest w mały wibratorek zasilany przez dwie baterie "paluszki" (lub z zewnętrznego zasilacza). Dzięki temu, gdy na przykład wróg przyłoży nam mieczem, odczujemy drganie całego Cybermana. Nie jest ono może rewelacyjne (takiemu Naczelnemu się stanowczo nie spodobało - za to sam pomysł owszem, pozbierał bowiem resztki starych elektromagnesów i będzie chyba konstruował własną wersję tego urządzenia), ale jest.

Rzecz jasna zalety Cybermana można ocenić jedynie posiadając gry go obsługujące - w przeciwnym bowiem wypadku zachowuje się jak zwykła myszka. W tej chwili wykorzystuje go kilka gier - między innymi Shadow Caster i Body Adventure. Ich liczba z pewnością się jednak zwiększy - tak więc warto poszukiwać na pudełkach jego charakterystycznego znaczku - kulki z wystającymi strzałkami. O ile nie jest on urządzeniem



specjalnie rewelacyjnym, to jednak może znacznie uprzyjemnić (i uatrakcyjnić - eh, ten "feedback") obsługę niektórych gierek.

Alex&Gawron

A teraz garść szczegółów technicznych. Cybermana podłącza się tak jak zwykłą myszkę do dowolnego portu szeregowego. Dzięki specjalnemu sterownikowi Logitecha może on jednak z nią koegzystować. Sprzedawany jest razem z przejściówką z szerokiego (25 igieł) złącza na wąskie (9 igieł), sterownikiem, programem demonstracyjnym i demonstracyjnymi wersjami dwóch gierek.

Dystrybutorem jest firma **P. H. TORNADO**, ul. Kierbedzia 4, 00 - 957 Warszawa, P.O. Box 61, tel.40-01-03.

BBS

SAVEGAMY

SysOp ma głos (jak co miesiąc)

Biip, biip, biip, BUSY, press any key to NO CARRIER. .. Niestety, liczba użytkowników i połączeń w ciągu dnia wzrosła na tyle, że chwilami nie sposób się do nas dodzwonić. Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca poczyniłem pierwsze próby ratowania sytuacji zmniejszając limity czasu, jednak chyba będę musiał powtórzyć tę operację. Przy 64 połączeniach dziennie i wykorzystaniu systemu w ciągu dnia powyżej 50% (na ogół, choć zdarzają się dołki i górki) może być naprawdę trudno się dodzwonić. Najłatwiej jest między drugą a szóstą w nocy, jednak ze względu na ZMH (Zone Mailing Hour - taka godzina, w czasie której wszystkie węzły sieci FIDO są zobowiązane do odbierania poczty) od 3.30 do 4.30 BBS nie odbiera telefonów, zresztą normalni ludzie śpią o tej porze.

Może ktoś zwrócił uwagę na to, co napisałem powyżej - wszystkis WĘZŁY sieci FIDO - to nie pomyłka! Nie dalsj jak przedwczoraj uzyskaliśmy wreszcie status węzła. Pomijając sprawy prestiżowe (znacznie poważniej jest być węzłem niż punktem, tak samo jak lepiej być naczelnym niż byle dziennikarzyną: -) może uda się dzięki temu rozładować część tłoku związanego z wymianą poczty - kilku najaktywniejszych użytkowników zostanie w ciągu najbliższych dni punktami i czas, jaki będzie im potrzebny do ściągnięcia listów i przysłania odpowiedzi zostanie zmniejszony do absolutnego minimum. .. Dość napisać, że nawet gdyby ktoś chciał ściągać absolutnie wszystkie listy jakie do nas docierają we wszystkich konferencjach, nie zajmie mu to dziennie więcej, niż pięć minut (o ile będzie korzystał z modemu 14400). Nasz nowy adres to 2: 480/25 - co na polski tłumaczy się FIDO strefa europejska (2), Mazovia Net (480, z grubsza rzecz biorąc Polska centralna), a 25 to już my - czyli Top Secret BBS.

Poza zmianą w sieci FIDO nastąpiła jeszcze jedna zmiana, dla większości naszych czytelników mniej istotna, jednak dam o niej znać z kronikarskiego obowiązku - zostaliśmy również węzłem sieci Pascal Net. Zarządzanie tymi wszystkimi adresami zajmuje mi coraz więcej czasu, na czym cierpiały ostatnio nowo przysłane pliki - minęły ponad trzy tygodnie, zanim udało mi się je jako tako uporządkować i podzielić między obszary. Jeszcze kilkanaście dni konfigurowania i wszystko będzie działało automatycznie (a przynajmniej powinno), wtedy wezmę się ostro za porządki.

Jubileusz

W zeszłym tygodniu (chyba było to 15 września) zadzwonił do nas 500 użytkownik BBS - u! Wprawdzie mamy wielu takich, którzy zadzwonili tylko raz i więcej się nie pojawili (co jest zresztą zupełnie normalne we wszystkich BBS - ach), toteż liczenie ich nie jest do końca logiczne, jednak numer 500 to jest numer! W związku z tym walczę w tej chwili o jakiś większy dysk, jako żs bledna 200 jest już zapchana niemal do granic możliwości i nie bardzo jsst gdzie upychać nowe pliki, których co tydzień przybywa około pięciu megabajtów.

Na dzisiaj to tyle. Wszystkich tych, którzy jeszcze do nas nie zadzwonili, namawiam do spróbowania - choćby po to, by podyskutować z przedstawicielami firmy XLand, którzy jakiś czas temu pojawili się na łamach naszej konferencji GRY. POL. O interesujących plikach, które można od nas ściągnąć, o BRE, w które można zagrać, nie wspominam - jako że pisałem o nich już wcześniej. Jak mawia Haszak - jest dobrze, a będzie jeszcze inaczej!

Wasz SysOp

Loteria korespondentów

Witam po raz kolejny! Żyję ostatnio w strasznym niedoczasie, gdyż poza pracą redakcyjną muszę jeszcze się uczyć - zaczęła się sesja poprawkowa. .. Więc bez zbędnych ceregieli: co miesiąc wśród przesyłek pocztowych przychodzących do Redakcji losujemy 30 tych szczęśliwych, które mają otrzymać nagrody: książki, ufundowane przez wydawnictwo "Iskry", będące jednym z wcieleń mojego Tatusia. Jedynym dodatkowym warunkiem jest, aby przesyłki zawierały dokładny adres nadawcy - w razie czego możecie prosić o utajnienie i nikt nie dowie się, jak się naprawdę nazywacie.

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista nagrodzonych:
Adam Trębski, Łódź; M. Ozorowski, Nowy Targ; Radek Piosik, Swarzędz; Adam Templin, Miastko; Marek Mańczak, Wyrzysk; A. i G. (? ?! - A&G) Piaseccy, Łomża; Mariusz Jędrzejec, Dąbrowa Górnicza; Wojtek Grzanka, Zakopane; Paweł Draganiczuk, Piła; Sebastian Pilarczyk, Koszalin; Paweł Musiałowski, Wrocław; Dariusz Pasternak, Strzelce Krajeńskie; Rajmun Misiura, Łęczowa; Zemła Grzegorz, Polanka Wielka; Michał Śliżewski, Gdynia; Przemysław Maćkowiak, Gostyń; Filip Rozlas, Konin; Marcin Frankowski, Gostymin; Jadwiga Plichta, Świebodzin; Sebastian Pawski, Sztum; Michał Wielgus, Ostrowiec Świętokrzyski; Michał Zubrycki, Hajnówka; Dominik Pawelec, Kock; Patryk Galas, Ostróda; Paweł Konstanczak, Bydgoszcz; Marcin Giebułtowski, Jasło; Tomasz Marecik, Gdynial; Mariusz Cetlawa, Katowice; Barbara Cel, Kielce; Ryszard Wilkans, Warszawa.

ISKRY



SAVEGAMY

Ale się narobiło... Zawsze myśleliśmy, że wakacje stanowczo odstręczają od myślenia i nikomu nie będzie chciało się grzebać w bitach i bajtach. Aż tu nagle jak sypnęło listami! Można to tłumaczyć jedynie wzmożonymi przygotowaniami do nadchodzącego (teraz już nadeszłego) roku szkolnego (brrr) . Na razie zapomnijmy jednak o niewątpliwych urokach szkoły i przyjrzyjmy się osiągnięciom naszych kochanych Czytelników.

Pierwszym z nich jest Janusz Gregorczyk ze Szczecina. Rozgryzł on kilka gierek, między innymi:

Vroom dla PC
w którym w pliku z savegamami zmieniamy wartość bajtu 3 wpisując w nim FF co da nam wystarczająco dużo punktów, byśmy zajęli pierwsze miejsce w mistrzostwach (wszystkie wartości szesnastkowo).

Inne save'y, które przysłał Janusz, są niestety na tyle mętne (podawajcie nazwy plików!), że nie nadają się do wykorzystania. Szkoda...

Dla wszystkich, którzy lubią gry role playing mamy niespodziankę nadesłaną przez Lechosława Knapika w postaci save'ów dla:

Ishar III dla Amigi
w którym w plikach z save'ami (pliki z rozszerzeniem sav) zmieniamy przede wszystkim od bajtu 798 (dziesiętnie) ciąg bajtów FC04FC04FC04FC04FC04 (szesnastkowo), co wszystkim postaciom da około 1200000 sztuk złota. Inne cechy ukryte są (dla pierwszej postaci) w bajtach 777, 787, 807 i 817 (dziesiętnie) .

Z kolejną grą zmagał się Chlorek, czyli Zdych Tomasz z Gorzowa Wielkopolskiego, a była to:

Alone in the Dark dla PC
w której, w plikach z savegamami wstawiamy 30 75 (szesnastkowo) w bajtach:
19882 i 19883 aby zwiększyć "życie"
19856 i 19857 aby zwiększyć ilość paliwa w lampie
19866 i 19867 aby dodać amunicji do strzelby
20024 i 20025 oraz do pistoletu

Wartość 30 75 daje nam około 30000 jednostek, lubiący ryzykować mogą wpisać FF 7F, lecz wtedy trzeba uważać, by na przykład nie napić się lekarstwa.

Kolejną grą zajmował się Tomasz Łuczyński z Warszawy. Był to:

Premier Manager dla PC
Trzy bajty znajdujące w odległości trzech bajtów (?) za nazwiskiem i imieniem gracza zawierają stan gotówki. Wpisujemy tam FF, FF, FF (szesnastkowo) i możemy cieszyć się 16 milionami.
Jednocześnie Tomek podał sposób na stworzenie sobie Super Gracza. Zapisujemy wartości HN, TK, PS i SH, a następnie szukamy w savegamie następującego ciągu bajtów:
NAZWISKO (dowolne bajty) HN XX TK XX PS XX SH XX (XX oznacza dowolną wartość) i wpisujemy zamiast zapisanych wartości wartość 63 (szesnastkowo).

Dystrybutorem gry Mega Race, opisywanej w poprzednim numerze, jest firma CD-Projekt.

Następne będą osiągnięcia Krasnala z Krakowa (bardzo was prosimy, nie przysyłajcie już Savegame'ów do SimCity). Zajął się on gierką:

Terminator 2029 dla PC
Zmieniamy w nim plik TERMx.SAV. W bajtach od 231 do 246 oraz od 281 do 301 wpisujemy wartość FF (szesnastkowo). Co daje nam 65535 zestrzelonych statków i świetną statystykę.

oraz gierką:
Aces of the Pacific dla PC
gdzie w pliku ROSTER.DAT dodajemy sobie odznaczeń wpisując w bajtach:

nr. (dziesiętnie) co wpisać (szesnastkowo)
od 48 do 55 35 (Campaigns Completed)
od 65 do 86 FF (Medale)
od 102 do 104 FF (Punkty)
od 109 do 112 35 (Air Victories, Strikes itp)

a także grą:
Red Baron dla PC
gdzie również zmieniamy plik ROSTER.DAT dodając sobie medali poprzez wpisanie w bajtach od 32 do 58 (dziesiętnie) wartość FF szesnastkowo.

jak też:
F117 Stealth Fighter
w którym grzebiemy w pliku ROSTER.FIL gdzie zmieniamy:

nr (dziesiętnie) co wpisać (szesnastkowo)
36 do 47 09 (Medale)
48 i 49 35 (Best Missions)
50 i 51 35 (Last Missions)
56 i 57 09 (Sorties)
52 do 54 FF (Score)

Ostatnim zawodnikiem w naszym comiesięcznym konkursie bez nagród (na razie) jest Marek Augustynek z Krakowa. Zajął się on grą:

Eye of the Beholder II dla PC
zapisuje ona stan gry w pliku EOBDATAX.SAV. Zmieniamy w nim następujące bajty (numery bajtów liczone są od pierwszej litery zawierającej imię postaci) . I tak mamy w bajtach:

numer (dziesiętnie) co
1 do 11 - imię
12, 13 - strenght
14, 15 - strength2
16, 17 - intelligence
18, 19 - wisdom
20, 21 - dexterity
22, 23 - constitution
24, 25 - charisma
26, 27 - energia chwilowa
28, 29 - energia maksymalna
30 - armour class
31 - stan rąk (1 - niemożność użycia "górnej" ręki, 2 - dolnej", 3 - obu)
32 - płeć i rasa
33 - profesja
34 - światopogląd
35 - twarz
36 - food
37 do 39 - poziomy profesji
40 do 42 - doświadczenie 1
44 do 46 - doświadczenie 2
48 do 50 - doświadczenie 3
56 i wyżej - ewentualne czary maga
136 i wyżej - ewentualne czary kleryka

Teraz tabela profesji (F=fighter, M=mage itd.), wartości szesnastkowe (do wpisania w bajt 33 z powyższej tabeli)

00 F
01 R
02 P
03 M
04 C
05 T
06 F/C
07 F/T
08 F/M
09 F/M/T
0A M/T
0B C/T
0C F/C/M
0D R/C
0E C/M

Uff... I tym samym kończymy, gratulując wszystkim wytrwałości...

Alex&Gawron

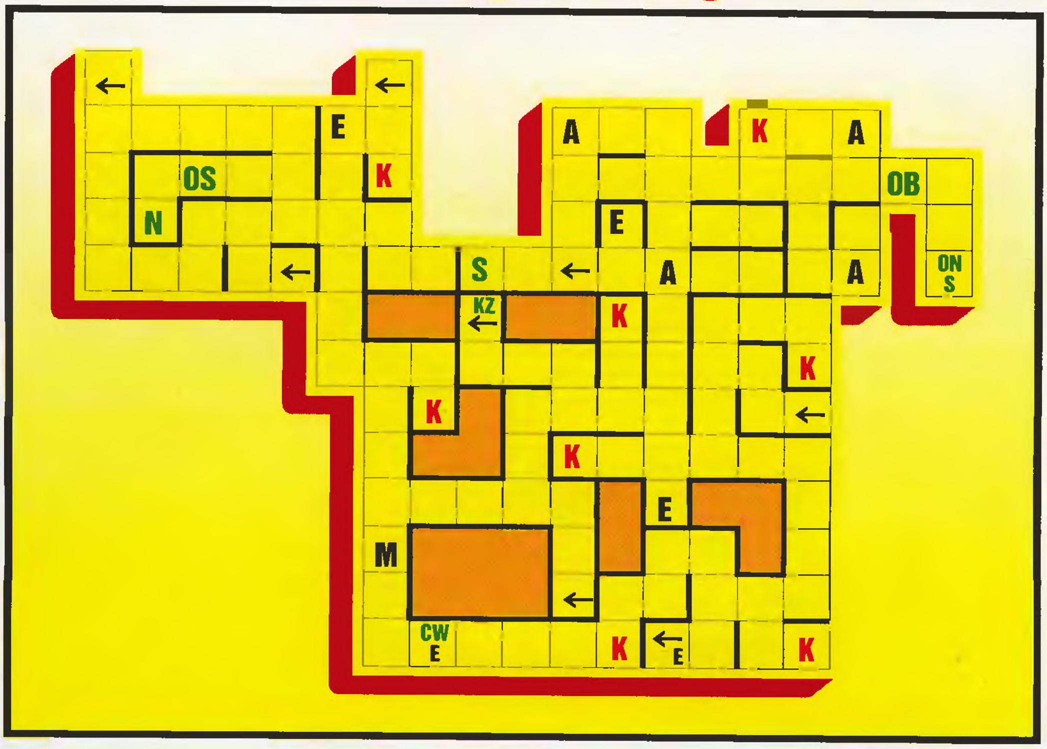
Czytelnicy nadesłali

NERON

Rzecz dzieje się dawno, dawno temu, na terenie Imperium Rzymskiego w mrocznych czasach panowania cesarza Nerona. Zostajesz wysłany do jego pałacu przez grupę spiskowców. Twoim zadaniem będzie pozbewienie życia znienawidzonego władcy. Aby tego dokonać, musisz najpierw wejść w posiadanie czterech amuletów ("A") , które ochronią Cię w podziemiach. Tam zbierzesz szlachetne kamienie ("K") . Zaniesiesz je do posągu bogini Wenus i ofiarujesz je. Za posągiem znajdziesz odtrutkę na strzały. Potem, za ołtarzem podąż prawym tunelem i zbierz wszystkie strzały i miecz. Strażnik Nerona już nie żyje, możesz więc uśmiercić samego cesarza i w nagrodę pośmiać się trochę z tego, co zobaczysz.

Paweł Kłeczek

Od redunkcji: Pawle, nadesłałeś całkiem dobry opis i ekstra mapkę. Opis ma jednak jeden drobny feler - jest za krótki. Można było o tej gierce napisać dużo więcej i ciekawiej, nie ograniczając się jedynie do samego solution. Pamiętajcie o tym wszyscy, którzy przysyłacie nam swoje opisy.



➡ Strzały
A- amulet
K - kamień
M - miecz
S - start
N - Neron
E - energia
OS - osobisty strażnik Nerona
ONS - odtrutka na strzały
OB - ołtarz bogini Wenus
CW - chór wisielców
KZ - komnata zabójczych pająków

KRYPTON EGG

Arkanoid to gra z tradycjami. Pewnie właśnie z powodu tychże wciąż powstają nowe jego mutacje. Każda następna musi się od poprzedniej czymś szczególnym różnić, bo inaczej nikt by na nią nie spojrzał. Tak to więc mieliśmy już arkanoid na dwóch ekranach (Bananoid) , w poziomie, a nawet trójwymiarowy. Były wersje na Spectrum, małego Commodorka, Atari i chyba każdy komputer, jaki kiedykolwiek wyprodukowano.



Ostatnim efektem morderczej konkurencji panującej wśród twórców gier paletkowo - piłeczkowych jest Krypton Egg, który ośmielimy się nazwać najbardziej odjazdowym przedstawicielem swego gatunku. Trzeba przyznać, że sformułowanie powyższego stwierdzenia zajęło nam niemało czasu, jako że nie jest to prosta gierka (ręka strasznie drętwieje i po jakichś dwóch godzinach zaczyna się kurczowo zaciskać na myszce) . Z początku wszystko wyglądało normalnie - ot paletka, piłeczka i ładne, kolorowe klocki. Piłeczka w ruch (paletka zresztą też) , klocki rozbijamy w puch a z klocków spadają bonusy. .. Dosyć nietypowe dodajmy. Zamiast jednorazowego wydłużenia paletki po zebraniu cegiełki z literą E mamy tu wiele niby - sprężynek, z których każda minimalnie rozciąga nam paletkę. Działka są i to w kilku kalibrach, ale zdarzają się raczej rzadko - na otarcie łez mamy gadżet pompujący nasze piłki do monstrualnych rozmiarów. Co chwila wypadają nam dodatkowe piłki, początkowo pomocne, potem zaś uniemożliwiające zobaczenie czegokolwiek na ekranie. Rozbijane cegiełki nie znikają, jak pan Bóg przykazał lecz rozpryskują się na wszystkie strony, powiększając tym samym ogólne zamieszanie. Czasami zaś przez przypadek zbieramy przekreśloną żarówkę "gaszącą światło" na ekranie - wtedy nasze oczy mogą odpocząć. Nie odpocznie niestety nasz umysł wciąż martwiący się niebezpieczeństwami czychającymi na paletkę - mogą ją pożreć złe stwory wypełzające z góry ekranu (czyli klasycznie) i powstające z rozbitych klocków (no ale od tego mamy osłony) , może zostać unieruchomiona przez spadającą klatkę. Dodatkową frajdę (?) mogą nam sprawić klocki specjalne - jak choćby dodający naszej paletce silnik odrzutowy (no cóż, zgodnie z prastarą historią Arkanoida jest ona w końcu statkiem kosmicznym porwanym przez obcą cywilizację) , dzięki któremu może poruszać się po całej planszy.

Czeka na nas 60 poziomów. Co dziesięć otrzymujemy tajne hasło umożliwiające rozpoczęcie gry bezpośrednio od następnego.

Oczywiście możecie powiedzieć, że to nic szczególnego. Może macie rację, ale jak już zaczniecie grać to prawie na pewno zmienicie zdanie, hle, hle. Bajecznie kolorowa grafika, mnóstwo ruchu na ekranie - nic tylko odbijać, odbijać i odbijać. ..

Alex&Gawron

KRYPTON EGG
A&X Kral '93
8 2 5 8
PC, Atari ST

TYTUŁ OD CZAPY

Wszystko zdaje się wskazywać, że jeszcze żyjemy, co jest ewenementem w świetie ostatnich wydarzeń, tak wakacyjnych, jak i późniejszych. Czyteinicy młodsi muszą bowiem wiedzieć, że trzy miesiące wakacji na studiach to czysta iiuzja dia kujonów, bowiem wrzesień jest tradycyjnie terminem tzw. sesji poprawkowej (powszechnie zwanej "kampanią wrześniową"), w której każdemu normalnemu studentowi przychodzi zaiiczyć dwa do trzech przedmiotów, których z rozmaitych przyczyn itd. Jak by nie było, udało się nam przetrwać, głównie z uwagi na groźbę tzw. kamaszy, czyli fizycznej reaiizacji pomysłów rozmaitych Serów Haszaków, zwącej się powszechnie zasadniczą służbą wojskową.

Tak oto wygiąda nasza sytuacja osobista. Jeśii chodzi o poiitykę, to w Redakcji panuje jak na razie atmosfera wakacyjnego zawieszenia broni, co się prawdopodobnie skończy niedługo i z wieikim hukiem. Jak na razie jednak cieszymy się spokojem, a nawet władzą, bowiem na okoiiczność pobytu całego Naczaistwa w Londynie Redakcją przez tydzień zarządzał Alex. Co prawda nie bardzo było kim zarządzać, aie to zawsze coś.

Jeżeii chodzi o tę rubrykę, to z Wami ona nigdy nie zaginie: iisty z nowymi tipsami ieżą w oibrzymim stosie, iecz nie martwcie się - wszystkie, których jeszcze u nas nie było, wydrukujemy (prędzej czy później...). Wszystko wskazuje na to, że będziemy musieli pomyśleć o super - hiper porcji sztuczek - jak, kiedy i iie, to się jeszcze okaże. Przypominamy też, że każdy, komu opubiikujemy tipsa (i kto podał swój adres), otrzymuje od nas za darmo następny numer TS (pocztą) wraz z rodzajem dyplomu stanowiącego nasz wyraz uznania. i podkreślamy: iisty, na których napisane jest, że zawierają tipsy, załatwiane są w pierwszej koiejności.

Na tym kończąc żegnamy i zapraszamy za miesiąc.

Alex & Gawron

P. S. Zły to ptak, co własne gniazdo kala, ale biczyk satyry może stać się też czyszczącym skalpelem (Czytasz dalej? Masz mocne nerwy!). Otóż jest sobie pisemko "Atari Magazyn" (należące do tej samej firmy, co i TS) i posiada ono własną listę przebojów (dlaczego w rankingu najcelniej typujących Krzyś K. dopiero na 5. miejscu? ! !). Daną oną listę prowadzi niejaka Edyta (pozdrawiamy). Jednak w wykształceniu growym ma ona pewne luki. Czytamy: "9. Premier Manager - kto jeszcze pamięta, co to takiego? Ja niestety nie. ". Sir Haszak powinien umrzeć, żeby móc się potam przewracać w grobie z okazji takich kwiatków... No more comments...

A - TRAIN / Amiga
Wpisanie podczas gry "CHEATER CHEATER WIMP" - dużo kasy.
(Michal Koralewaki)

ACE DF ACES / Commodore
Czarna kreska na kompasie wskazuja Ci drogę do celu - nia przesadzaj za zbyt dużą liczbą obrotów silnika, gdyż zacznia się oa palić. Nie włączaj przeciwwagi przy obu sprawaie działających silnikach.
(Ha - Man)

ACTIDN QUEST / Atari
"Salectem" przeskakujaaz lavala.
(Ba gar)

ADVENTURE ISLAND II / Nintando
Dwe razy "Start" + "Salsct" - uzupałaianie anergii.
(Mac Gyver Jr.)

ADVENTURE ISLAND III / Nintando
Sposób na szukania jajak: jażeli rzucony toporek, bumerang lub inny wystrzałony pocisk nagle znikaie przy akompaaiemencia dziwnego dźwięku, to tam, gdzia aię to stało należy podskoczyć, aby zdobyć bonuaa.
(Berger)

ALIEN BREED / Amiga
"GURU TIME" - spróbuj a zobaczysz
(Dr. Angus Hardock)

ALIENS / Coremodore
Nigdy nia przechodź przaz trupy, a więc nie zabijaj obcych przy drzwiach. Gdy oczyácíleá pomiaszczanie, zablokuj je strzałem w kontakł, aia atrzalaj do dziawczyaki Nawet - doatanieaz za nią nagrodę. Nie używaj broni w okolicy reakłora, obcym celuj w głowę.
(Ha - Man)

ARCTIC FOX / Amiga
Klawiszologia: "J" - rakiety, "=" - łopata, "N" - strzał, "P" - podniesianie lufy.
(Tataaka)

ARKTYCZNE POLDWANIE / Commodora
Kod do 50. poziomu: "WHISKAS".
(DeGie)

ARNIE 2 / Commodore
Aby kazpiecznia przajść jak najdalej, nalaży jak najmniej atrzalać
(Ha - Man)

ASSASIN / Amiga
Aby uwolnić się od psa rób aaargiczna ruchy joyam w prawo i lewo i naciakaj "Fire".
(Rafel Saakowaki)

ASTERIX / Commodore
Po wczytaniu gdy wpisz: "POKE 0774, 205" - nieámiartalnoáć.
(Wojciech Obramekł)

BARBARIAN / Commodore
Aby uniaszkodliwić czamokaiężaika, nalezy znaleźć tarczę i nią odbić czar maga. Pierwazego łuku nie da aię wziąć.
(Damian Machynia)

BARBARIAN / Commodore
Na screenia tytelowym naciánij klawisz "T" - gracz podpięty pod drugi port joyaticka nia traci anergii.
(Mardok)

BARBARIAN / Commodora
Stosując na zmianę podcinania I kopania pokonasz wszystkich przsciwników.
(Lord P. P)

BATMAN / Commodora
Jockara zabijesz rzucając liną na ukoa.
(Jack the Nippar)

BATTLE SQUADRON / Amiga
Podczas ładowania gry trzymej cały czas oba przyciski myazy - nieśmiertelaość.
(Sir Virua)

B. C. QUEST FOR TIRES / Atari
Nad jezioram "Fira" + "Prawo" i wybij się jak ze skoczni.
(Dragon)

BINARV LAND / Nintendo
Strzelaj do cegielek, z których zbudowany jast labirynt, znajdują aię w nich dodatkowa życia i inna bonusy.
(Sledziu)

BLUE BARON / Commodora
Tajny kod do 6. misji: "HIGH".
(Damian Machynia)

BLUE MAX / Atari
Gdy pojawi aię "R" naciśnij "Fire" - zwolaisz do 100.
(Dmgon)

BLUE MAX / Atari
Na wyaokości 25 atóp (gdy dół ekranu jaat czerwony) można aiszczyc z działka czołgi, działa i baraki.
(Berger)

BODY BLOWS GALACTIC / Amiga
W "High Score" wpisz się jako "DESIRE93" - nieskończona liczba kredytów, lub "LARDARSE" - nieśmiertalność
(Dr. Angua Hardock)

BOULDER DASH / Commodora
Wpiaz po kolei: "POKE 9032, 0", "POKE 9042, 0", "PDKE 0854, 0", "POKE 0864, 0". Możaaz wchodzić na potwory, a kamiania nia zabijają Cię
(Jack tha Nippar)

BREAKTHRU / Commodora
Zmienić A 19CC DEC $10BD na LDA $10BD - aiaśmiartelność.
(Cybarua)

BUG BOMBER II / Commodore
31 - OPGLHH; 41 - OPHPHP.
(Damian Machynia)

BUGGV BOV / Commodora
Po screeaie tytułowym pojawią się migające aapiay - wciénij "T", nia będzia upływał czas.
(Mardok)

CASTLE MASTER / Amiga
Stań na bramie do zamku i atrzal w okno. Zostaniesz przeniesiony na dacb kościoła, gdzia zaajdziasz klucz.
(Deaoaych)

CAULDRDN II / Amiga
Uruchom grę przaz "SYS 23023, 265" - aieámiartelaość. W grze trzeba znaleźć: kaięgę (jeat na azczycia zamku), tarczę, puchar, koronę, nożyczki (są w lesie) i topór.
(Tataaka)

CHAMPION BOXING / Commodora
Poświęć 3 tygodnie na lakki worak. Podczaa walkł zepchnij przsciwnika do lia i aawalaj.
(Jack the Nipper)

CHIMERA / Atari
Zanim zjaaz chleb, zniszcz nim toster.
(Dragon)

COLONY / Commodore
Można zdobyć duże ilości gotówki, jeáli przekręci się liczaik aprzedaży towar. W tym celu muaisz w jednaj turze sprzedać cały zapaa (najlepiej umnu), a w drugiej poaowić próbę sprzedaży - przy odrobinie szczęścia sprzedasz towar, którego nia pnsiedasz.
(SMyS)

CDLDR BUSTER / IBM PC
Poziom 50 - "INVINCIBLE" (w TS 28/7 był NASZ błąd - A&G).
(Warrior & Sub - Zero)

COMMANDER KEEN / IBM PC
Podczas gry aaciśnij "T" + "A" + "B" - niespodzianka
(Mandżaro)

CONTRA / Nintando
Kiedy leżyaz ("Dół"), naciśnij "A" - pomocna w 6 lavelu.
(Berger)

CDNTRA / Niatendo
Jażeli gracie na dwóch i któremuś zabraknie żyć, nisch wciśala przyciski "Turbo" - áciągnięcia życie od drugiago.
(Ex - Sax - Trust)

DIND WARS / Amiga
Uataw komputerowi wszystkie zwierzęta jako dinołrodony - na pewno wygmsz.
(Denonych)

DOC CROC S OUTRAGEUS ADVENTURES / Commodora
Gdy jesteś w środku komiksu, wciáaij "Run/Stop" a naatępnia "Q" - otrzymujesz bonus baz przechodzenia atrony.
(Bartak & DeGia)

DONALD DUCK / Commodore
Najlepiej płacą na stacji kolejowej i w składzia zabawek.
(Jack tha Nipper)

DRAGON BREED / Amiga
Podczas gry wpisz "IREM" - aieśmiartalność.
(Bartosz Rakowski)

DRAGON FIGHTER / Nintendo
"Sałact" uzupełnia anergię. Przytrzymaj "B" - auper cios.
(Undertaker)

DUKE NUKEM II / IBM PC
Jeśli przyczapi się do Ciebia jakiś potwór (cały czaa będzie na Tobie), zacznij azybko naciakac klawisze "Lewo" i "Pmwo" - problem zniknia.
(Warrior & Sub - Zaro)

EGGMAN / Commodore
Kod do ostatnich 0 poziomów: "LEAVE".
(Jaroaław Sporyaz)

EMLYN HUGH FOOTBALL / Commodora
Podajdź do bmmi naprzsciwko golkaepara i strzal "Fire" + "Tył" - 100% pawności.
(Jack the Nippar)

F - 1 HERO / Nintando
Przed zakrętam nalaży zredukować biag do dwójki i zwolnić. Na zakręcia dwa razy w bok, za zakrętem wyproatować koła, jednoczaánia przyśpieszając.
(Mac Gyvar Jr.)

F - 15 STRIKE EAGLE / Atari
Do bombardowania podchodź na wysokoáci 9000 - 10000.
(Berger)

FIRE & ICE / Amiga
Lewy przyciak myazy podczaa gry - akipper laveli.
(Tomasz Ludwinak)

FLIMB D'S QUEST / Commodore
W trzecim levelu idź w lawą atronę aż do końca i kucnij koło jaskiai, dostaniasz długie naboja. Idąc w prawo dojdzieaz do kolumny, kucnij koło niaj - będziesz miał 2 min.
(Zygryf)

FLYING SHARK / Amiga
W "High Score" wpisz "HSC" - full żyć.
(Raven)

FRANKO - THE CRAZY REVENGE / Amiga
Na akrania opcji wciśnij lew klawisz myszy, przytrzymaj kilka sakund i wpisz: "CENT" - zaczniasz grę od 2. poziomu; "DRZE" - zaczniesz od 3. poziomu; "DD-MAN" - doatajesz 9 żyć.
(Dr. Angua Hardock)

FURV OF THE FURRIES / Amiga
W drugiej rundzie piarwszago levelu na prawo jast ściana, w której znajduje się kwadrelowy klocak. Zmień poatać na żółtego futrzaka i atrzelaj aż rozpadnia aię na strzępy. Wybiarz wtedy zieloaago, wskocz do powstałago otworu i zbieraj kaaę.
(Piotr Kopać)

GAME DVER / Commodore
Zmianić A 3CCE DEC $1C na LDA $1C - nieśmiertelnoáć.
(Cybarus)

GDAL! !! / Nintendo
Najlapiaj podaniami gra się Argantyaą. Gdy jaateś aam na aam z bramkarzem, wyciągnij go w prawy róg, a strzel na ukoa w lawo lub odwrotnia.
(Mac Gyver Jr.)

GOAL! !! / Ninteado
Spnsób na zdobycie bramki z rzutu rożnego: nalaży wcisnąć "Select" i podać piłkę do swojego zawodnika (wciakając "Turbo A"). Tersz dośrodkować w rajoa drugiego słupka, tam będzie Twój napastnik. Skuteczność 75%. Przy wykonywaaiu rzutów karnych elrzelaj w árodak bramkł przyciakiam "B". Mimo że bramkarz obroni, przy dobitca nia będzie miał żadnych szans. Skutecznoáć 99%.
(Śledziu)

GOAL III / Nintando
Dwa razy w bok - trucht. Szybkie naciakaaia i puszczanie krzyżaka w bok - sprint. Kilka razy w górę lub w dół - zwody. "A" + "B" + ukos, następnie "B" - specjalny strzał, 90% skuteczności. Najlepiej gmć ustawieniem 2 - 1 - 2 pod warunkiem, ze obroácami będą zawodnicy z numerami 2 i 12.
(Mac Gyver Jr.)

GOLDEN TALISMAN / Commodore
Gdy rozpada się przegroda, wciśnij "Q" dwa razy. Przegroda zostanie, a Ty możesz przez nią przechodzić.
(He - Man)

GREEN BERET / Nintendo
Aby przajść końcówkę 1. levalu stań na środkn ekranu z twarzą zwróconą w prawo i naciśnij "Turbo B". Miny można niszczyć rakietami (padnij i strzel) albo granatami.
(Berger)

HARVEY HEADBANGER / Amatrad
"Dst" + "1" do "5" - zmiana levelu.
(Marek Lis)

HENRY'S HOUSE / Commodore
Po wgraaiu nie ruszaj nic - skipper leveli.
(Mardok)

HERO / Atari
W baraku z bombami wal w ścianę, rozsypie się po chwili.
(Dragon)

HEROES SOCCER / Niatendu
Finał - 1120. Tego kodu nie było w TS 5/26.
(M. Barszczak - Mac Gyver Jr.)

HDDK / Amiga
Grę można zacząć wkładając do stncji drugi dyak.
(Sir Lukasz Obuchowicz)

HORROR ZOMBIES / Amiga
Wpisz "BOGEYMAN" - nieśmiertelnoáć
(Sir Virua)

ISHAR III / Amiga
Podczaa wędrówlé po mieácie w każdym sklapia możaa nkraéc dowolay przedmiot: wejdź do sklepu, wybierz przedmiot i kliknij na ikeale bohatera, który aie ma pieniędzy. Jeśli się nie uda, próbuj jeszcze rsz.
(Psiapa)

ITALY 90 SOCCER / Coremodore
Strzalaj aa ukos koło atapka - pewna bmmka.
(Jack tha Nipper)

JACK THE NIPPER / Commodore
Wgraj grę i wpiaz "POKE 12052, 96" - nieśmiertelanáć.
(Michał Jabłoński)

JAMES POND 2 / Amiga
W pierwazym áwiecie, na 1. planszy na lewo od miejsca, w którym stoi James laży gmazdka - waź ją i idź w lewo. Zaliczysz 1 áwiat. Gdy zaajdziesz się przed zamkiem, akocz na jego dach, a znajdzieaz życia, gwiszdki i punkty. Po ukończeniu każdego áwiata warto tam zajrzeć.
(Yaaoaik)

JOGING MARIO BRDS / Niatendo
Jeżeli masz lélka rodzajów nabojów, przyciáaij "Select" a będziesz mogł wybrać, którymi chcesz się poaługiwać.
(Arkadiusz Sobata)

JOGING MARID BROS / Ninteado
W świecie 1 - 1 wejdź do czwartej rury - znajdziesz się w komnacie wypełnionaj mamoną i ominiesz pmwia cały etap 2/3 áwiata 4 - 2 możesz przejáć bez koliz i wskakują z windy na sufit.
(Mumin aad Maciak)

KICK OFF / Commodore
Gdy graaz z komputeram, strzał z kółka pola karnego trafia do siatki pod aogami wrogiago bramkarza. Karna strzelaj zawsze w środak bramki.
(Jack tka Nipper)

KING KDNG / Nintendo
Na przajácie levalu są dwa aposoby: rozwaleaie wszystkich latających stworzeń lub strzelaaia w goryle, dopóki ten nia wejdzie na samą gorę.
(Ludwik)

KLĄTWA / Coremodore
Magiczną tarczę należy zniszczyć czarem aicości - jest za nią tajna przejście.
(Rafał "Mr. G." Górski)



Tipsy & kody

KRUCJATA / Atari
Pistolat jest w jednym z domów, amuaicja - w studni, butelka dająca życie - w okręcie. Młotkiem i gwoździami naprawisz most, deską zatkasz dziurę w podłodze, dynamitem wyaadziaz w powietrze mur blokujący przejácia pod wudą.
(Captain Odyssey)

LAST BATTLE / Amiga
W "High Score" wpisz się jako "TORATORATORA" - nieśmiartelaość.
(Dr. Angua Hardock)

LAST NINJA / Coremodore
Z Kunitokim bij aię na miecze, celując w jago głowę.
(Jack tha Nipper)

LAST NINJA 2 / Commodore
Na końcu gry zapal świece. Podajdź do aejfu I wpisz kod "0020". Gdy wejdzia Shogun zabij go w árodku pantagramu. Teraz odłóż kulę.
(Jack the Nipper)

LAST NINJA 2 / Commodore
Po ukazaniu się planszy tytułowej naciánij "Space" i klawiaza funkcyjne. Teraz "F1" - aaatępay etap, "F3" - "F5" pokazuje drobae przedmioty, "F0" - pauza.
(Ha - Man)

LEMMINGS / Commodore
Wpisania hesła "WANNABFREE" uaktywnia "Cheat Moda".
(Jarosław Sporysz)

LEMMINGS 2 - THE TRIBES / IBM PC
W pliku "L2. INI" dopisz linię "CHEAT = 1". W menu "PREFS" pojawi aię opcja "CHEAT MODE" - dostęp do wszystkich poziomów i 60 lemingów na każdym.
(Warrior & Sub - Zaro)

LOGICAL / Amiga
Kod do edytum: "THE FINAL CUT".
(Sir Lukasz Obuchowicz)

LOTUS III / IBM PC
Gdy przeciwnik jedzia przed Tobą, a Muczem do zwycięstwa jest paliwo (nie jedzěcia na czas), to w trakcie jego tankowenla można zajechać drogę wrogowi zatrzymując aię tuż przed nim. Gdy oa już napełni zbiornik, będzia musiał zaczakać na Ciabie.
(YvK)

MASTER FIGHTER II / Nintando
Cioay apecjelne. Zangief. "Turbo A" + "Turbo B" - machania tapami. Chun Li: "Dół" (2 sekundy), "Góra" + "B" - kołowrotek do góry nogami; "Turbo B" - ogniata noga. Ryu: "Dół" + "Prawo" + "A" - ognista kula; "Doł" + "Lewo" + "B" - kołowrotak. Gule - "Dół" (2 sek.), "Góra" + "B" - ogniata płe; "Lewo" (2 aek.), "Prawo" + "A" - bumerang. Grając postaciami Ryu lub Chua Li podcinaj przsciwnika tak, aby znalazł się w rogu ekranu. Teraz podejdź do niego i trzymaj "Turbo A" - grając Ryu będziesz go przerzucel aż padnia, gmjąc Chun Li - wykonujesz na przeciwniku podwójay rzut.
(Łukaaz Naglik)

MASTER FIGHTER II / Nintando
Wybierz Chun Li i załatw po awojemu Guila. Resztę wykończysz waląc azybką nogą - skuteczna i dobre.
(Plotr Bilicz)

MEGA MAN 3 / Nintando
Podczas walki z Gamini Manam przydaje się moc, jaką otrzymasz po walce z Shadow Manem. Podobnia moc Needla Mana azybko niszczy Spark Mana.
(Mr. G)

MICROPROSE SOCCER / Commodore
Uataw ałę podkręcania na "HI". Wbiegnij między pole karna a linię boczną. Wbiegnij (równolegle do linii końcowaj) na pole kame trochę poniżej linii pola bremkowego, podkręcając piłkę w stronę bmmlé. Strzelej - gol na 99%.
(Kajet + Pi)

MIGHTY FINAL FIGHT / Nintendo
Przy pierwazym bosaie nie wącza od rszu atartu, tylko porozmewiaj. Wybiarz drugą odpowiedź, potam piarwszą i znowu pierwszą. Także przy czwartym bossie pierwaza odpowiedź da pożądany efekt.
(Grzegorz Macikowaki)

MINER 2040'ER / Commodora
Wgraj grę i wpisz "POKE 2471, 255" - 255 ludzików.
(Michał Jabłoński)

MIRAX FORCE / Atari
Aby się uniaśmiertelnić wpisz "CPM".
(Marek Sowe)

MONDIALE 1990 / Commodora
Strzał na ukos w okienko koło gomego lawago słupka - pewna bramka.
(Jack the Nipper)

MDTORHEAD / Amiga
Zatrzymaj grę klawiszam "F1" i wpisz "BOMBER". Teraz klswiaz "*" na klawiaturza aumerycznaj likwiduja przeciwników, a wciánięty dwa razy przenosi do następnago etapu.
(Grzechu)

NARCO POLICE / Amiga
Kiedy Cią zabiją, nia kasuj gry, tylko napisz "Abort" nie zmieaiając dysku. W podziemiach można znaleźć komputer umieszczony pod aufitem. Można się do niego dostać komandą "LI". Rozkazy dla tego komputara: "OPEN DOORS" - otwarcia drzwi; "DEACT GUNS" - blokuje atanowiako karabinów maazyaowych; "DEACT CAMERAS" - wyłączaaia kamer; "MAP" - mapa elıefy, "LDGDFF" - odłączenia od komputera.
(Tatanka)

NAVY MOVES / Commodore
Uruchom grę i wciśnij "Reaat" w cartridge'u. Wpiaz "SYS 2072". Padnie pytanie o nieśmiertelność.
(Michel Jabłońskl)

NERON / Atari
Nietoparze i czaazki aia zabijają, jeśli mają czarna oczy.
(Pawel Kłeczek)

NEW CRAZY CARS / Commodore
Po uruchomieniu gry zresetuj koreputar i uruchom iaatrukcję "SYS 24570".
(Lord P. P)

NICK FALDO'S GOLF / Amiga
Gdy pokaża się zdjęcia Nicka, wpisz "MAJDRTOM" - możaaz grać na Maraie.
(Raven)

NIGHT HUNTER / Atari ST
Kod do 6. levelu: "JPB".
(Ian)

NINJA COMMANDO / Atari
Gra wczytuje aię etapami, za trzecim razam, gdy taśma się zatrzyma, przed naciśnięciem "start" naciśnij "Option" - nieśmiertelnoáć.
(Marak Sowa)

ONE DN DNE / Atari
"T" + "B" - czaa dla Birda (gdy ma piłkę), "T" + "J" - czaa dla Dr J (j. w.).
(Kajat + Jozzi)

PRENISTDRIK 2 / IBM PC
Naciánięcie "5" z klawiatury numerycznej lub drugiego "Fire" w joyaticku powoduje przasunięcia ekranu w atronę, w którą odwrócony jaat bohater.
(Warrior & Sub - Zero)

PRO BOX SIMULATOR / Coremodore
Włącz "Autofire" i trzymaj "Góra". Kiedy podejdzie przsclwnik, będzie miał prania gęby. Kody: "PARTY", "TALDN".
(Jack tha Nipper)

PUNCH DUT / Nintando
Gdy walczyaz z Kingiam Hippo, udarz go w otwartą gębę. Spadną mu majtki, więc nie daj mu ich naciągnąć, waląc go po brzuchu. Czynność tę powtórz kilkakrotnia, gdy Hippo raz upadnia, to już aię nia podniesia. Gdy nad głową przaciwnika ukazuje aię gwiszdka, doatajeaz apecjalnym cioa. Wykorzystasz go atartem.
(Mac Gyver Jr.)

RAID OVER MOSCOW / Cummodore
Jeśli kamikadze aiadzi Ci na ogonia, laćbardzo nisko nad ziamią - nic Ci nia zrobl.
(Damian Machyaie)

REINCARNATION / Commodore
Gdy złapiaaz ptaka, azybko wciśnij "C" + "H" - wszyelkia ptaki atoją w miejscu.
(He - Man)

REYS / Commodora
Korzyatając z opcji "The Pite" wpisz 40 i 20 - nie będziesz wpadać w poślizgi.
(Lord P. P)

SAVAGE / Amiga
Wpiaz "BRUISER" - aieámiertelnosć.
(Tomeaz Ludwiaek)

SCUMM / Commodore
"Space" + "V" + "B" - naatępny poziom.
(S&T Aadruch)

SENSIBLE SOCCER 92/93 / Amiga
Machnij joyem parę razy w lswo lub prswo - rezerwowi.
(Rafał Senkowski)

SENSITIVE / Commodore
"Spacja" + "M" - zmiana planazy.
(Zygryf)

SHERMAN M4 / Amiga
Jażeli rozgrywasz kampanię, wykoaaj misja póżniajaza, a potem piarwazą - większość wrogich czołgów będzia niamchoma. Trick ten dzisła w Normendii i Ardenach.
(Denonycb)

Tipsy & kody

SILENT SERVICE / Amiga
Chcąc uciec przed askortą, zanurz się na ok.250 atńp.
(Dr. Angue Hardock)

SKIDZ / Amiga
Wciánij "Fire" + "Alt" + "C" - nieskończona energia.
(Bartosz Rakowaki)

SKY DESTROYER / Nintendo
Aby zniszczyć wyspę, muaisz trafić torpedą ludzika, który po niaj chodzi.
(Ludwik)

SLIDING SKILL / Commodore
Przytrzymaj "C=" - kluwiazami "+" i " - " zmieniaaz level.
(Lord P. P)

SNAKE RATTLE'N'ROLL / Nintando
W 1. planezy, na pierwszej wyaepce stań na środku i naciśnij "B" - przejácia do 3. planszy.
(Undertaker)

SOCCER KID / Amiga
W Anglii w levelu 3, 4 aą ukryte tajne przejściu.
(Sir Lukasz Obuchowicz)

SONIC 2 / SEGA
Po zwinięciu się w kulkę można rozwalać áciany, jadnak tylko te zbudowane z kwadratowych cegieł. W levelu "UNDERGROUND ZONE ACT 1" znujduje aię odakocznia wybijająca Sonica w górę, akocz na nią, a gdy będziesz w najwyższym punkcie lotu, akręć w lewo. Tajnym przajáciem wajdzieaz do komnaty, w której znajduja aię dodatkowe życie.
(Marak Lia)

SORCERV / Commodora
Regenerujesz aiły aiadając na garnku.
(S&T Andruch)

SPECIAL FORCES / Atari
"Option" + "Shift" +: "O" - energia, "U" - amunicja, "R" - granaty.
(Dragon)

SPV HUNTER / Atari
Nie marnuj rukiety na piarwazy halikopter, gdyż on nie będzie Cię bombardował.
(Stachmen & Gambit)



SPV VS SPV / Commodore
Gdy bijaaz aię z komputerem, miotaj joyem w lewo i w prawo - szybkie zwycięstwo.
(Jack tha Nipper)

SPV VS SPY II / Atari
Jaáli komputer ma dwia (połączone) częáci rakiaty, a Ty trzecią, to rzuć ją na ziamię, aby wyglądała jak kupka piaaku, a na nią połóż bombę. Komputer przyjdzie, bombu wybuchnie, a Ty akładaaz rakiatę i zmykasz do łodzi.
(Captain Oayssey)

STARQUAKE / Commodora
Zmianić A 3214 DEC $D2 na LDA $D2 - nieámiertelnoáć.
(Cybarua)

STREET FIGHTER II PRO / Nintendo
Cioay apecjalne. Dalshim: "Tył" + oba "Turbo" - splunięcie ogniem; "Dół" + dwa "Turbo" - miotacz płomieni. Chun Li: "Dół", puácic i oba "Turbo" - wiatraczek. Ryu i Ken - kręciołek - jak u Chun Li; "Dół" + oba "Turbo" - woda. Blanka: "Dół" + oba "Turbo" - prąd; "Dół" + "Przód" + oba "Turbo" - fikołki. Honda: "Przód" + oba "Turbo" - latanie. Guila: "Tył" lub "Przód" + obu "Turbo" - bumerangi; "Dół" + oba "Turbo" - wymach nogami. Zungief: oba "Turbo" - wiatraczek rękami.
(Raiden z Łodzi)

TAG TEAM WRESTLING / Nintando
Kiady przeciwnik ztapia pigułkę, zucznie Cię gonić. Wtedy atań przy bandzie i odbijając aię od niej wal w delikwanta.
(Barger)

TEARWAV THOMAS / Amiga
Podczas gry wpiaz "TIME FLIES LIKE A BANANA" (nie zawsze działa).
(Sir Virua)

TERMINATOR 2 / Commodore
Zapchnij T - 1000 w drugi kąt ekranu. Teraz trzymaj blok: "Fire" + "Prawo", po ciosuch T - 1000 uderzaj go głową: "Fire" + "Góra". Naatąpi knock - out.
(Jack the Nippar)

TOP GUN 2 / Nintando
Gdy wybiarzeaz opcję "1P VS GAME", zawsze wybieraj rakiaty "Phoenix". Od razu po rozpoczęciu gry poálij jak nujszybszą serię - zgniaciaaz przeciwnika w kilka aekund.
(Kojak)

WAR ZONE / Amiga
Na ekrania tytułowym wciánij "F1" + "F2" + "F3". W pierwszaj planszy zejdź na dno wody i idź w prawo - dodatkowe życie. Dodatkowe życie jaat także w górnym rogu pierwazej szarej atodoły.
(Sir Virus)

WINGS OF FURV / Amiga
Wpisz "COLIN", teraz: "P" - dodatkowe życie, "C" - zmiuna uzbrojenia, "M" - nieakończona liczba bomb, "D" - użyta w powietrzu - ninzniazczalnoáć, użyte na statku - harakiri. (Dwia ostatnie możliwości nie były podawane w TS).
(Wampiór)

WŁADCY CIEMNOŚCI / Atari
Pianiądza znajdziesz na połce w aąaiadniaj komnacie karczmy.
(Ex - Sax - Truai)

WLADCV CIEMNOŚCI / Commodore
1. Moc przemiany otrzymasz rozbijając kokon, znajdujący aię w korzeniach drzewa czapkowego.
2. Bramę do nieba otworzysz Białym Piotrusiem, któraqo otrzymasz po poddaniu Czarnego Piotra mocy przemiany.
3. Aby przejść przez puatynię, nalaży na nią wyjść (proato za kamieniem z mapą) nia zupominając o zabraniu wody. Następnie idź trzy razy w lewo, pięć razy w górę, dwa razy w prawo i raz w górę. W oddali ukaże się zamek - udaj aię do niego, zacznie aię tam druga część gry.
4. Inteliganta zniszcz mocą głupoty, która działa, gdy masz oaiołka (figurka jast ukryta w większym kamieniu przy przystani).
(Mr. G.)

WRESTLEMANIA / Nintendo
Stań bliako lewago narożnika i wciśnij "A" + "B" + "Salact" - wskoczy Twój drugi zawodnik i przez 7 sakund razam lutujecie przaciwnika.
(Undartaker)

VICKV / Atari
Weź "Wizję Światu" nraz kaięgę "Eddę". Mając dwia monety wciśnij: "Fire" + "Dół" - zrobi się cinmniej, "Góra" - wyjścia; nakiaruj kraakę na księgę ("Fire"), uałuw kropkę w wybranej pozycji i "Fire" - teleportacja.
(Ex - Sex - Trusi)

VIDEO KID / Amiga
Podczaa gry wklep "KILL" - dodatkowa życie.
(Tomasz Ludwinek)

VROOM / Amiga
Wjadź do pitu: "G" - tankowanie, "T" - zmiana opon.
(Sir Virua)

YOGI BEAR / Commodore
Kiedy pojawi się napis "TRIAD" wciánij "C" - nieśmiertelnoáć.
(Michał Jabłońaki)

ZOMBIES APOCALIPSE / Amiga
W późniejszych etapach (>12) używaj grenatów tylko wtedy, gdy ekran będzie zapchany wrogami - gwaruntowany przypływ punktów. Jeśli na akranie jast wielu wrogów, rozwalaj tylko niebieskich panów idących w prawo oraz ludzi rzucających granuty - tylko oni mogą Ci odebrać anergię.
(Vanoaik)

AMIGANOID
Amiga
01 - AF
02 - HELLLO
03 - SIDE
04 - BLOB
05 - ACIEED
06 - CHEES
07 - CAR
08 - ARROW
09 - LUCK
10 - HOUSE
11 - FUN
12 - ROCKET
13 - ANGLE
14 - OLLE
15 - GNU
16 - CROSS
17 - HOLE
18 - CUBE
19 - BOUNCE
20 - FELLOW
21 - CBM
22 - DISK
23 - LABBY
24 - DICE
25 - LAST
(Dr. Angus Hardock)

BENEFACTOR
Amiga
02 - 31QQR3PPQH
03 - 3MQL4PSNQR
04 - 3RQQJJ33BB
05 - 1V11DFCCFH
06 - 3F13JFHPQH
07 - 1PQ24TSGQV
08 - 1KQ234Q234
09 - QMP1GMHGMS
10 - 61HLQDHLQD
11 - QCI2SGHCQ2
12 - 3T132DDLHG
13 - QPHDISKGMV
14 - 3HQPT4NMQL
15 - 3HQLRKPKQI
16 - MC1M1C1M1C
17 - MMCN2N2PGP
18 - 5MB23MIMQP
19 - M1Q5T3NRQF
20 - MJQT3QKNCK
21 - MPCNDQD42R
22 - MJ3QNNLTQQ
23 - MB3QNNLTQQ
24 - M4QTLVNQ3S
25 - 24QM4W4MK5
26 - 5MHHQPHHQP
27 - 51B2P1CFQB
28 - 2VQH33R3II
(Michał)

BLIZZARD
Amiga
01 - CAJJNOHBDM
02 - KJKLFNCCDT
03 - NKLGLCCDDP
04 - JLFNCINEDW
05 - LGNCAJNFDQ
06 - FLCOJMLGDL
07 - NCANNLFHDV
08 - CIOLLFNIDN
09 - CAJKMGLJDQ
10 - IKHMFLCKDW
11 - NJMGNCALDX
12 - KMFNCKNMDS
13 - MFLCGJMNDL
14 - OJCOKOOODQ
15 - LCCNNMFPDO
16 - BINNOOLQDP
(Dżagło)

BLUE BARON
Commodore
01 - AAAA
02 - LATE
03 - COOL
05 - PETS
06 - HIGH
07 - WILF
08 - GOOD
09 - GAME
10 - VOTE
11 - LOST
12 - JUNE
(Tomasz Świróg)

BOULDER DASH
Nintendo
07 - 423480
08 - 457397
09 - 432579
10 - 864114
(Tych kodów nie było w TS - A&G)
(The Gambit)

CAPTAIN PLANET
Nintendo
02 - 763754
03 - 955783
04 - 937511
05 - 148574
06 - 786565
07 - 920272
08 - 799274
09 - 344551
10 - 829443
(Grzegorz Macikowski)

CHARLY
Amiga
050 - BEER
055 - WALK
060 - AUTO
065 - AREA
070 - RAIN
075 - KICK
080 - PULL
085 - HOUR
090 - SIGN
095 - STOP
100 - IDEA
(Dr. Angus Hardock)

DOOFUS
Amiga
1.2 - OZ15Y3
1.3 - PH16TB
1.4 - PJ69JP
2.1 - ZR6189
2.2 - HK94DV
2.3 - RR13RV
2.4 - HX372T
3.1 - PK94FD
3.2 - KB15HL
3.3 - LV18PV
3.4 - BY87PY
(Tomasz Ludwinek)

DROID
Commodore
1 - IUVDPQBUHB
2 - PGHEBAKSQR
3 - UEINSVDTRG
4 - NBZVSOEDCS
5 - OEPRIFYEHF
(Zbyszek Bro)

LEMMINGS HOLIDAY '93
Amiga
02 - IJJLDNCCCN
03 - OINLJCCDCS
04 - JLDLCINECR
05 - LDLCCJNFCM
06 - LHCOJNNGCP
07 - LCCNNLEHCT
08 - CKOMLELICM
09 - CGJHMENJCS
10 - MJHMDLCKCW
11 - NJOLHCGLCN
12 - JMPDLCINMCK
13 - MDLCCJMNCU
14 - DLCKJOMOCP
15 - LCENLMDPCL
16 - CKNNMDLQCU
(Dżagło)

LEMMINGS NEW YEAR '92
Amiga
2 - KHRTPNCCAF
3 - MRVLHCCDAH
4 - RTLJCOLEAD
5 - TELCAIUFAR
(Dżagło)

LOGICAL
Amiga
05 - NICE COLORS
10 - BAD DIRECTION
15 - RUNNING BALLS
20 - OTHER THINGS
25 - THE WANDERER
30 - A SIMPLE ONE
35 - WONDERLAND
40 - CURE IT
45 - THE PRESIDENT
50 - SHE IS GONE
55 - BACK IN RED
60 - MORE POPCORN
65 - PICTURE OF HER
70 - HER RAINBOW
75 - VITAMIN C
76 - STUNT BALL
77 - MIRRORLAND
78 - ACE QUEST
79 - BOA BOA BOA
80 - DA DA DA
81 - HAUNTEN HOUSE
82 - THE SECRETS
83 - SMILING JOKE
84 - CHILDREN GO
85 - IT IS ATLANTIS
86 - ON THE ROAD
87 - BLUE IS FIRST
88 - WOLFS MOON
89 - WILD CHINA
90 - ITS LOGICAL
91 - SHE COMPERS
92 - BIO MOUNTAINS
93 - TOMORROW
94 - TELEPORTER JAM
95 - LEVER SUNLIGHT
96 - NEW EXODUS
97 - THE PEACE PIPE
98 - FINAL SURPRISE
99 - WHITE MIAMI
(Tatanka)

LOOPZ
Commodore
01 - VOODOO CHILE
06 - WET BELLY
11 - BOOMANIA
16 - LAURA PALMER
21 - TORY BALLOT
26 - LOOOOOOOOOPZ
31 - SCREENTHIRTY
36 - STOLEN HAM
41 - 6502 IS FUN
48 - AS IS 6502
(Lord P. P)

MICROMAN
Ateri
01 - ALDERAMI
02 - GEMINORU
03 - ARCTURUS
04 - MENKALIN
05 - SCUTULVM
06 - VVLPECVL
07 - BETELGEN
08 - MONOGERO
09 - CASSIOPE
10 - RETICULU
11 - ACHERNAR
12 - SAGITTAR
13 - TELESCOP
14 - SERPENSA
15 - EQUULEUS
16 - HERCULIS
17 - AUSTRINU
18 - TRIANGUL
19 - DENEBOLA
20 - NUNKIERA
21 - MIAPLACI
22 - AQUILAEM
23 - OPHIVCHS
24 - KOCHABIA
25 - FORMALAT
26 - HOROLOGI
27 - MIGROSGO
28 - MARKABUS
29 - ACPHERAT
30 - SCULPTOP
31 - HADARICA
32 - ERIDANUS
(Mari)

NECRONOM
Amiga
1 - 1OFAPAEMH
2 - 2POGJNGBB
3 - 2ANBONBMG
4 - 1OINNBLCA
5 - 2HANPENOF
(Dr. Angus Hardock)

PIPEMANIA
IBM PC
2 - HAHA
3 - GRIN
4 - REAP
5 - SEED
6 - GROW
7 - TALL
(Jarosław Putek)

SCROLL OF ABADON
Ateri
05 - WALK
10 - ICE
15 - FLIGHT
20 - HOPPA
(Dragon)

STARQUAKE
Atari
Kody do teleportu:
TRIAD
KERNX
DELTA
ATARI
PENTA
MINIM
SALCO
(Wojtek Grzanka)

THINKER
Atari
01 - CEPHEUS
02 - AQUILA
03 - LACERTA
04 - MUSCA
05 - ORION
06 - CURX
07 - TELESCOPIUM
08 - CYGNUS
09 - LUPUS
10 - OPHICUHUS
11 - DISCES
12 - TRIANGULUM
13 - FERRATUS
14 - PEGASUS
15 - ATARI 130XE
(Dragon)

THUNDERBIRDS
Amiga
2 - RECOVERY
3 - ALOYSIUS
4 - ANDERSON
(G. A)

Listy

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI

Wyniki ankiety nie oddają proporcji posiadanych komputerów wśród waszych czyteiników. (. ..) Dlaczego w TS8 nie było ŻADNEGO opisu na Atari! ?? ! (. ..) A teraz motto pana Kieksa na dzień 3.9.94: "Użytkownicy Atari jeżdżą Ferrari, użytkownicy Commodora używają traktora i te sprawy. .. ".

Pan Kieks to kretyn (a wy to Kieksy), bo nie ma co wymyślać.

Krzyś Kubeczko

P. S. Krzysztof Qbeczko nie ponosi odpowiedzialności za treść TS.

Ankieta. .. Oczywiście wyniki nigdy nie odzwierciedlają rzeczywistości, ale przedstawiają pewien trend (domyśi się jaki) i trzeba się z tym pogodzić. Opisy na Atari to sprawa poważniejsza - nie było ich w dwóch numerach z rzędu i doskonale rozumiemy bunty Atarowców. Sytuacja zmusiła nas do poważnej rozmowy z Wiewiórem i Kaczorem, którzy zaraz jak tylko skończyii zbierać zęby, pobiegli pisać teksty (kiika znajduje się w tym numerze). Niniejszym pochwala się Krzysia K., który poza pisaniem głupot podtrzymujących życie tej rubryki przysłał nam 6 gier shareware na małą Atarynkę - wykorzystamy, chyba coś jest już nawet w tym numerze. To prawidłowa postawa u człowieka, który jest już niemalże jednym z nas (choć nawet nie wiemy, jak wygląda). Mądrości pana Kleksa są piękne, zaś jeśli chodzi o P. S., to całe szczęście - jeszcze tego by nam brakowało. Ponieważ Krzyś zachował się dobrze, więc wiadomość dla Niego: mamy już gościa, który będzie opisywał gry na duże Atari. Od tej pory każdy list z bluzgami na ten temat zakończy się wynajęciem przez nas Gumisia, Smurfów i Siedmiu Krasnoludków celem eksterminacji nadawcy. Howgh!

ZDANIEM ESKPERDÓW

Co starego. Amiga.

Jest to kompu. .. tfuuu, grat, jakich mało. Dlaczego mało? Ponieważ ten grat to całkowita beznadzieja. Pomimo iż jest 16 bitowy, grafika nie różni się od ZX Spectrum, animacja jest do [- - - - - ocenzurowano], że o dźwięku nie wspomnę. Do wyboru mamy kiika programów, których sztywność sprawia, że nie da się w ogóie grać czy pracować. Wystrzegajcie się tego grata, dobrze wam radzę.

Mr. Cola

Pierwsze wrażenie: - *****

No, chyba trochę przesadziłeś. Pomysł doceniamy i czekamy na następne krótkie recenzje popularnych komputerów (ale jak przyjdzie list od Spectrumnowców z bluzgami na Mr. Colę, że porównuje ich komputer z Amigą, nie ręczymy za siebie).

ZOMBIE-ATTACK

Jeśli nie będzie opisów na trumnę, to was rozszarpię! Kopalnego ususzę, Małolatę zgwałcę, Gawronowi wyrwę skrzydła itp. Będę waszym koszmarem! Będziecie się modlić, żeby Krzyś Kubeczko pisał częściej! Drżyjcie!

Punk

Rubryka "Czytelnicy Nadesłali" jakby ignoruje tak dobry sprzęt, jakim jest ZX Spectrum. Bardzo dobrze, że A&G opisują gry na ZX - a. W ten sposób chcą chyba powiedzieć, że nie wszystko skończone, a użytkownicy trumien z pewnością zauważą, że nie taki ten ich sprzęt marny, jak mówią kumpie od PC. Wydrukujcie mój opis.

Adam

Inteiu! Cud! Dwa iisty od trumniarzy w jednym miesiącu! Coś niesamowitego. Ale żadnych złudzeń, Panowie. ZX Spectrum już dawno zmarło i wszyscy je dobrze wspominamy (stąd nasze opisy w "Stare Aie Jare"). Nie zekłócajcie mu spokoju, bo po tej stronie dzieło Sir Sinclaira nigdy żyć nie będzie. Zaś wy, nekrofile, opchnijcie swoje maszynki: starczy Wam na parę kieszeni żetonów na automatach i lepiej na tym wyjdziecie.

KĄCIK STAŁEGO KORESPONDENTA

Czołem knoty. Dlaczego tyle piszecie o grach na płytach CD (kompaktowa d...). Jak ja se to, [- - - - - z uwagi na wymogi przyzwoitości], kupię, może mi ufundujecie? Mam też prowakacyjne spostrzeżenie: dlaczego Chińczyków jest tak dużo - bo używają chińskich prezerwatyw.

Rumun Navigator

Najiepsze życzenia z okazji urodzin, które jak podajesz, miałeś w lipcu. Jeśli chodzi o to zdjęcie panienki, które przysłałeś, to ani nie zeskanujemy, ani nie opublikujemy. Co prawda jest ona rozebrana - dobrze, ale jednocześnie ma brzydką figurę - baaardzo źle! Pogiądy piłkarskie Twojego kumpla Alex aktywnie podziela. Gry na CD to przyszłość, jak nie masz kasy, to idź na imprezę, cały czas zachowuj trzeźwość, a nad ranem pozbieraj butelki. Nam odpalisz miliardzik za pomysł, za resztę masz komputer, dom, samochód. .. Metoda ta wymaga olbrzymiego hartu ducha i wytrzymałości, ale w tym świecie nic nie przychodzi łatwo. .. Uważaj! Jeśli Twoje spostrzeżenie jest trafne, to może się też stosować do Rumunów, zaś nasza wiara w jakość ich wyrobów jest jeszcze mniejsza, niż w produkcję chińską.

POCZĄTEK NOWEJ ERY

Zróbcie bardziej zabawne komentarze do screenów, bo macie deko konkurencji. Dobrze wam radzę.

Jane Sonda

P. S. Nie myślcie, że zwariowałam, ja już i tak jestem wariatką.

P. S.2. Aie chyba jeszcze się nie nadaję do szpitala psychiatrycznego (przynajmniej ja tak uważam).

Witamy na łamach pierwszą reprezentantkę płci pięknej (owacja). Panie nagle dały znać o sobie i przez ostatni miesiąc przysłały 8 listów, czyli 4 razy więcej, niż przez poprzednie dwa iata. Jeśli ta tendencja się utrzyma, to niedługo założymy biuro matrymonialne dla graczy, gdzie będzie można dokonać wyboru partnera (/ki) z uwagi na wzrost, wiek, wymiary i oczywiście orientację. Jak się Wam podoba: 18 - letnia blondynka, lubiąca Larry'ego pozna chłopca starszego o dwa lata, który nauczy ją grać w Street Fightera II - byie nie PC - towca. Że co? Beznadziejne? Trudno, mamy więcej dobrych pomysłów.

Wracając do Twojego pytania: robienie na siłę podpisów pod screenami wypada kiepsko I BARDZO NAS TO CIESZY (znamy kiika przykładów). Nadajesz się do szpitaia psychiatrycznego - Twój iist był jednym z bardziej normalnych, jakie dostaliśmy przez ostatni rok, co dobitnie świadczy, że jesteś inna, niż reszta populacji.

(ZA) JOB, SWEET (ZA) JOB

Podoba mi się ta wasza robota w "TS". Tak sobie siedzieć i giercować cały dzień.

Bogy

A potem przychodzisz do domu, zjadasz obiadek, coś wypijesz, oglądasz coś w TV, wieczorem wypad z kumplami aibo dziewczyną. O północy kładziesz się do łóżka (optymistycznie załóżmy, że sam) i. .. sekundę. .. przecież ja miałem ten tekst przynieść cztery dni temu. .. Siadasz, zaczynasz zasuwać parę godzin jak dziki, potem trzy godzinu snu, idziesz i grasz cały dzień. To nie jest taka całkiem łatwa robota, stary. Aie za to przynosi dużo satysfakcji (szkoda, że niemateriainej).

SEX & GAMES & ROCK'N'ROLL

Skoro powstała rubryka "Jest Taktycznie", to czy nie można by stworzyć rubryki "Jest Erotycznie"?

Prosty Tucjusz

Gierek taktycznych jest jak na razie znacznie więcej, niż erotycznych i w tym problem: aby była rubryka, muszą być gry. Jednak gdy ów podstawowy warunek zostanie spełniony, od razu założymy rubrykę. Jeśii Naczelny nie wyrazi zgody, zagrozimy mu secesją, sukcesją, abberracją, dezercją, arogancją i indyferentnym indygerencjałem. Nie powinno być probiemów. Wszak Twoja prośba jest tylko jedną z wielu. ..

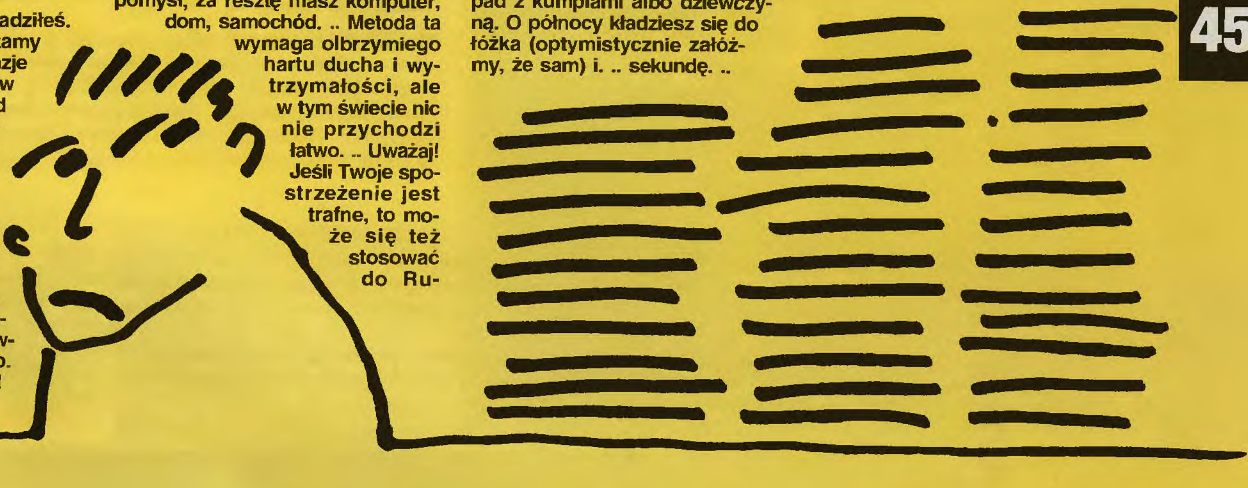
ULOTNY ŚWIAT MARZEŃ

Moglibyście dodawać do gazetki dyski lub kompakty (cuda też się zdarzają). Na Zachodzie nie ma gazety bez dysków.

Damlan K.

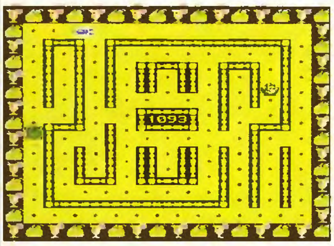
Dzięki za list - był niezły. Jeśii chodzi o dyski, to są dwa olbrzymie problemy. Pierwszy dotyczy firm. Na Zachodzie ukazują się rozmaite previews gierek, bowiem firmom zaieży na reklamie w tych państwach. Czy zależałoby im na reklamie w dalekiej Plonad, Poland czy jakoś tak? Chyba nie. Zaś nasze firmy - no comments najpierw niech w ogóle coś wydadzą. Druga kwestia, to sprawa techniczno - cenowa - przy obecnych układach na rynku, taki specjalny TS kosztowałby ponad stówę (i to grubo). A więc na razie - zapomnij.

Na listy odpowiadał mocno już zmęczony i śpiący team A&G, i choć rzut oka na zegarek wskazuje, że jest dopiero 01.45, to chyba zaraz klawiatura posłuży nam za poduszkę i pójdziemy spad, a. shhy'dfauf'ymmmmmmmmmmmm mmmmmmmmmmmmmmmmmm mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm



Pegasus, nintendo i inne

The Universe Soldiers



Co to może być za gierka? - myślałem oglądając okładkę cartridge'a, na której oprócz tytułu narysowano obły pojaździk. Może to coś w rodzaju "Commando", "Green Beret", a może popularnego ostatnio "Cannon Fodder"? Gdy zapuściłem gierkę, bardzo się zdziwiłem. Oto mamy coś w rodzaju szybkiego, wieloetapowego "Pac Mana". Sterujemy dosyć bezwładną, ale i szybką rakietą (to chyba ta z okładki), która musi przetrzeć wszystkie ścieżki na kolejnych etapach. Oczywiście nie może zetknąć się z mieszkańcami kolejnych plansz. A są tam różne stworki i przedmioty, wrogie oraz bonusowe. Często "przejechanie" danego przedmiotu daje jakieś efekty uboczne np. w postaci tykającej bomby czy jeszcze czegoś tam.

Etapów jest dużo, gracz może zacząć od dowolnego między 1 i 40. Szybkość bohatera gry (rakiety) jest regulowana skalą trudności, a po ustawieniu jej na maxa gierka jest szaleńczo trudna, ale widowiskowa. Największym mankamentem gry jest schematyczna grafika, która jest, bo musiała być. Pomysł to nie

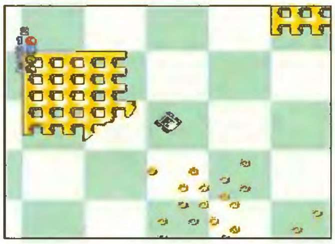


nowy, jednak w nowym wykonaniu i z nowymi rozwiązaniami. Gdy grałem, wciągnęło mnie na dobrych parę godzin i dopiero zerknięcie na zegarek sprowadziło mnie na ziemię. Zatkało mnie jedno: jak to takie "niby nic" wciąga...

OCENA: ✔✔✔

Micro Machines

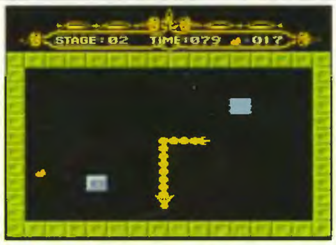
Oto kolejna gierka wspaniałych CodeMastersów. Tym razem są to wyścigi różnych pojazdów, a właściwie ich miniaturek. No - jeżeli ścigamy się samochodami to zasuwają one np. po obrusie na stole, między fiżankami, po stole bilardowym itp. Pierwszym wyścigiem jest kwalifikacja, która pozwala grającemu na poznanie zachowania się pojazdów na





torze. Opanowanie kierowania takim np. samochodzikiem nie jest proste, bo po pierwsze ma on dużą bezwładność, a po drugie cały wyścig widzimy z góry (małe wizerunki ścigających się). Ale zaleta "Micro Machines" polega na różnorodności pojazdów, którymi można się ścigać. I tak podstawowymi są oczywiście miniaturki klasycznych samochodów wyścigowych jeżdżące po biurku. Dalej mamy tzw. wojowników autostrad, którzy walczą na podłodze; czołgi, helikopterki, autka formuły pierwszej, wielkie turbo - duże - koła szalejące w piaskownicy, wannowe motorówki oraz resorówki z napędem na cztery opony. Jest urozmaicenie? No chyba, a dodajmy do tego 32 różne tory i oprócz fajnego pomysłu mamy całkiem niezłą gierkę. Wciąga i daje się pobawić. Acha - można grać samemu lub ścigać się z kolegą lub nawet kilkoma po kolei.

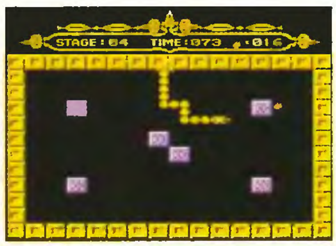
OCENA: ✔✔✔✔✔



Fire Dragon

No co - kolejna przygodówka na konsole? A może zręcznościówka ze strzelaniem do smoków i rycerzy? Nic z tego - zręcznościówka i to stara jak świat. Pamiętacie krótkiego wężyka, który zjadał kolejne elementy i robił się coraz dłuższy? Nie pamiętacie? No tak, to już wiem dlaczego pojawiła się ta gierka...

Chodzi o to, że trzeba sterować główką smoka i pochłaniać kolejne umieszczone na zamkniętej planszy



elementy. Zjedzenie każdego wydłuża ciągnący się tułów tytułowego bohatera. Trudność polega na tym, iż smok/wąż ciągle porusza się do przodu i trzeba mu nadawać odpowiedni kierunek. Przeszkodami są oczywiście barierki (ścianki) i pojawiające się na kolejnych etapach "zwyrodnienia" terenu. Zabawa zaczyna się, gdy smok/wąż staje się długi - kto potrafi zjeść kolejny element nie zapętlając się i jeszcze omijając przeszkody? Tak oto wygląda sens gry - jest wciągająca, ale trochę monotonna. Grafika, no cóż, nazwałbym ją podstawową.

"Fire Dragona" oceniam na trzy Cósie, troszkę zawyżając ocenę: ze względu na to, że jest to klasyka oraz uznając jej legalną dystrybucję.

OCENA: ✔✔✔

World Heroes

Jaa, bum, figgght, świstt, cyp - cyp - cyp - bumm - aaaa... I w ten sposób zaczęła się kolejna niesamowita walka. Oczywiście walka wręcz, wykorzystująca wszelkie tajniki walk wschodu. No tak, mamy kolejną gierkę coś na kształt "Street Fightera" na łonie przyrody. Możemy sobie



wybrać jedną z postaci znanych w kręgu karate i staroshaolińskiego Kung - Fu. Co kto woli: od zwinnej i ulizanej panienki do nobliwego i jędrnego staruszka z kijkiem. Potem są kolejni przeciwnicy i walka. Walczy się rękoma, nogami, wyskokami, głową, przedmiotami (jeśli ktoś ma) i... czarami. Tak, tak przecież Chińczycy i inni skośnoocy to



potrafią. Nie przestraszcie się więc piorunów niewinnie wyglądającej przeciwniczki.

Grafika tej gierki jest na dosyć dobrym poziomie, chociaż animacja postaci nie jest idealna. Ciosy są urozmaicone, ale nie rewelacyjne. Ogólnie biorąc: gierka jest przeciętna, bez większych wad, ale zapewni kilkanaście dni rozrywki.

OCENA: ✔✔✔✔

Wit - wit - Witajcie!

Oto kolejna porcja gier dla przesławnej konsoli Pegasus. Co je różni od większości obecnych na rynku? Otóż są to gry, na które została zakupiona licencja (autoryzacja i wyłączność), a więc nie pirackie, dalekowschodnie kopie. Nie są one droższe, za to lepiej i solidniej wykonane, dające pełną gwarancję dobrej i niepodrobionej zabawy. No i wreszcie zarabiają autorzy i producenci gierek, a nie jakieś tam piraty (-ci).

Miesiąc temu wspominałam o oficjalnym wchodzeniu do Polski SEGI, Nintendo itp. Takie są fakty, jednak jak na razie dzieje się to bez większego hałasu. Jak się coś masowo ruszy, to będą opisy nie tylko na poczciwego, NES - a podobnego Pegasusa. Grajcie więc i bądźcie czujni - konsole wciąż atakują.

BROMBA

dystrybutorem opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z o.o.
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02, tel: 38-05-69

KONSOLOWY ŚWIAT

Wieści ze świata grania

"PROJECT REALITY", czyli 64-bitowa konsola Nintendo, przybiera coraz bardziej realne kształty. Jej rynkowa wersja będzie znana jako "Nintendo Ultra 64", co sugeruje odejście od ambicji wirtualnej rzeczywistości. Pierwsze egzemplarze mają się pojawić jeszcze w tym roku, jednak system do używania w domach będzie w sklepach dopiero za rok. Dla przypomnienia: konsola ta ma procesor RISC 100 MHz, czyli ma być szybsza od superpotęgi peceta z Pentium....

Gierkowa firma Capcom dała forsę (podobno coś około 40 mln dolców), a Universal Pictures wyprodukowało. Co? Oczywiście pełnometrażowy film pt. "STREET FIGHTER". Głównym bohaterem jest Guile grany przez samego Jeana - Claude van Damme'a, któremu partneruje m. in. Raul Julia (ten czerniawy na gładko z Rodziny Addamsów) oraz Kylie Minogue. Ta ostatnia gra chudą i bojową, zawsze w berecie i z warkoczami, Cammy. Film kręcono w kraju kangurów (Ałustralja), gdzie łatwo o niezłych kaskaderów. Niestety ci kask (albo i bez kasku) aderzy zrobili strajk o wyższe wynagrodzenie, co znacząco opóźniło zdjęcia. Wszystko jednak skończyło się dobrze i pozostaje nam czekać, aż to cudo-film ukaże się na polskich ekranach.

"MORTAL KOMBAT 2" wydany przez Acclaim ma się lada dzień pojawić na Game Boya. O ile pierwsza część tej gry dla GB była nie najlepsza, to tym razem jest podobno nawet całkiem niezła. Poczekamy, zobaczymy.

Taki sam "MORTAL KOMBAT 2" pojawił się już dla SNES-a. Gra ta, przeniesiona z automatów zachowała charakterystyczny wygląd digitalizowanych postaci i muzykę. Dobrą wiadomością jest też to, że poziom zabawy przy konsolowej wersji jest podobno taki sam, jak przy arkadowym automacie.

Jeśli komuś jeszcze mało nawalanek to mając Super NES może sobie kupić "SUPER STREET FIGHTERA II". Jest to jeszcze bardziej dynamiczna i kolorowa gra, która wzięła wszystko dobre z "SFII" i "SF Turbo". Ci, którzy grali twierdzą, że nie są to jakieś popłuczyny, ale najlepsze mordobicie na SNES-a. Producent - oczywiście, że Capcom.

Niezmordowany "kapkom" wypuścił też dla SNES-a kolejną znaną gierkę - tym razem typu role-playing. "EYE OF THE BEHOLDER" pozwala wejść do fantastycznego świata "Dungeons and Dragons". Konsolowych graczy może trochę denerwować sposób, w jaki grę się obsługuje, bowiem jest to klikanie w odpowiednich punktach i na odpowiednich ikonach. Coś dla właścicieli myszy. Gra ma niezłą grafikę, ale słabiutko popiskuje. W UK dostępna za 50 funtów.

"ULTIMA - THE FALSE PROPHET" kawałek serii gier znanych dla posiadaczy pecetów, pojawiła się w SNES'owym wydaniu. Jest to klasyczna rolepleyka (RPG), opowiadająca o przygodach Lorda Britisha i jego kumpli. Akcja widziana jest z góry, postacie malutkie, a muzyka cieniutka. Do tego zabawa trudna i rozbudowana. Dziwi upór producentów, którzy pragną, aby konsolarze rżnęli w gry role-playing.

Kolejny hit z komputerów na konsole. Firma Imagineer wydała dla SNES-a "POPULOUSA II". Gierka opowiada o zarządzaniu własnym miniświatem i pozwala zabawiać się w Pana Wszelkich Decyzji. Grafika: niby 3D pod kątem, lądy z miniaturkami wszystkiego - wyglądają dobrze. Muzyka może być. Zabawa jest trudna i wymaga ruszania głową (no wiecie, myślenia). Frustrująca z joypadem, extra dla konsolowej myszy. W Anglii za 50 fa (u) ntów.

Trwa szał na SUPER GAME BOYA, czyli przystawki do Super NES - a umożliwiającej granie w GB - gierki na ekranie telewizora. Jest to właściwie taki "gejmboj" bez ekranu i przycisków, wykorzystujący graficzny procesor SNES - a do wyświetlania obrazu. Umożliwia też dostęp do kolorów, a jak się okazuje wystarczy parę linijek dodatkowego kodu gry, aby gry mono zamienić w kolorowe. Wszyscy więc pytają Nintendo, dlaczego nie wypromowało SGB wcześniej? Gierki do tego mogą mieć aż cztery kolory i można w nie grać oczywiście na zwykłym GB. Są już dwa takie tytuły: nowy "Donkey Kong" oraz "Tetris 2"

wieści zebrał BROMBA



Bromba - ofiara maszyny do dewolucji

MARIO na dużym ekranie

Jakiś rok temu przez ekrany naszych kin przemknął film "Super Mario Bros". Było to dosyć szybko po premierze światowej, jednak w czasach, kiedy właściwie jeszcze nie istniał polski rynek legalnych gier dla konsol. Wspominam dzisiaj o tym filmie, ponieważ może on być miłym zaskoczeniem dla nowych sympatyków Maria. Acha, należy go szukać (filmu oczywiście) jedynie na kasetach video.

"Super Mario Bros" to amerykańska superprodukcja, która pochłonęła ponad 50 milionów dolarów. Od premiery (28 maja 1993) w ciągu zaledwie czterech dni film zarobił aż dziesięć milionów zieleńców. Nic dziwnego, bowiem szał na Maria trwa w USA od 1985 roku, kiedy to Nintendo wprowadziło do sprzedaży "SMB" dla popularnych konsol NES. Oprócz zapierających dech w piersiach efektów wizualnych i dźwiękowych na uwagę zasługuje też obsada tego filmu. Maria gra Bob Hoskins ("Hook", "Kto wrobił królika Rogera? "), jego odmłodzonego brata Luigiego - John Leguizamo ("Okruchy wojny"), a ohydnego króla Koopę Denis Hopper ("Blue Velvet", "Czas apokalipsy"). Reżyseria to Rocky Morton i Annabel Jankel - artystyczne (i prawdziwe) małżeństwo, twórcy wideoklipów i filmów reklamowych, specjaliści od grafiki komputerowej. Całość dopełniła piosenka zespołu Roxette, często puszczana zeszłego roku w MTV i polskich stacjach.



Uzbrojeni bracia Mario

Mario Bros pokazał światu, że gry komputerowe stają się częścią naszej kultury i tak, jak tworzy się ekranizacje powieści, można stworzyć film na podstawie gry. A że masowo tworzy się gry na podstawie filmów, to już inna historia.

BROMBA



Księżniczka Daisy z dinozaurkiem Yoshim

zdjęcia: Vision

Piwem i

- Zatem postanowione: najpierw drania na tortury, a potem jak coś z niego zostanie to do elfów. - powiedział Alex i pogłaskał swoją wielgachną brodę.

Druid zaraz dorzucił:

- Dobra zatem do roboty! Dżin ląduj na tej polance i przepytujemy pacjenta.

Dżin wedle życzenia swoich nowych przyjaciół skierował dywan w dół ku polanie leśnej. Tam wylądował pośród drzew i zaparkował na samym środku. Szurumbur został bezceremonialnie ściągnięty za resztkę włosów na ziemię przez Beda. Alex pochylił się nad wielkim Czarnoksiężnikiem z upiornym uśmiechem godnym hrabiego Żlebosława Niestarzyckiego.

- No misiu kolorowy, a teraz (tu polizał ostrze swojego toporka) odpowiesz nam okruszku na kilka pytanek.

- Po ile punktów? - zapytał Szurumbur ze złośliwym uśmieszkiem. Bed zbliżył swój nieokrzesany pysk do twarzy jeńca i wygłosił jedną z najbardziej konkretnych i ostrzegawczych kwestii, jakie udało mu się w ciągu jego życia wygłosić.

- Hę! ?! - po czym podrapał się swoim orężem po głowie. Tu złośliwy uśmieszek zniknął.

- O kurza stopa! Słuchaj troll, ja nie wiem czemu ty taki nerwowy? No przecież ja wam powiem wzsystko, co tylko wiem! Aj! Daj spokój! Zabieraj ode mnie te swoje brudne łapy! Aaaaaaa! Puszczaj! O wielki Aseratagorze! Ratuuuuuuuunku! !! Zabierzcie ode mnie tego idiotę! ! No co ty trollu, ja tak nie powiedziałem. .. to znaczy ja tak nie myślałem, że ty jesteś i. .. to znaczy ja. .. Aaaaaaaaaa! !! O wielki Aseratagorze, ratuj mnie z łap tego zbója! !! Ja? Ja wcale nie powiedziałem że jesteś zbój. .. eeaaaaaauuuuuajajajaj! !! Powiem! Powiem! Wszystko powiem jak na świętej spowiedzi! !! Przysięgaaaaaaaaaa. .. !! ! -

- Dobra Bed wystarczy. bo umrze ze śmiechu. Przestań go łaskotać. - Wiewióriusz wydawał się być zaklopotany stanem zdrowia Szurumbura. Bed bez entuzjazmu puścił bosą stopę czarnoksiężnika i odrzucił zbędne już pióro. Szurumbur łapał oddech.

- No i co, świński ogonie? Po co ci to było? - Alex okazywał swoją wyższość nad wykończonym Szurumburem. Czarnoksiężnik ciężko oddychając patrzył z przerażeniem na trolla.

- No do. . dobra. Co ch. .. ch. .. chcecie. .. wie. .. dzieć? - powiedział Szurumbur łapiąc z trudem powietrze.

- Gdzie jest smok skurczybyku! !! - nie wytrzymał Kopalny.

- E, tego? No jak wam to powiedzieć? Właściwie to trudno powiedzieć. On właściwie to może być prawie wszędzie, ale najczęściej to on bywa na szczycie Tajności, ale. ..

- Nie fanzol tymitumie, tam bydlaka nie ma i w Jarze Połamszkitki też go nie ma. Jak nie zaczniesz gadać, to ci Bed łeb ukręci! - Alexa poniosły nerwy. Szurumbur skulił się jeszcze bardziej.

- Ale ja właśnie chcę powiedzieć, że on teraz przeniósł się na południe na moczary i tam się zasadził! !! - Szurumbur prawie się rozpłakał. Bed zdjęty uczuciem litości poklepał go po plecach najdelikatniej jak umiał.

- No! Tylo mnie ty tu nie smahkaj. Wiewióriusz pokręcił głową.

- No kurdebalans, na bagnisko? Że też chce mu się rzyć tam moczyć.

- Tamuj ludziska nie zachodzą i on tam bezpieczny się czuje - wyjaśnił Szurumbur Wiewióriuszowi.

Druid zaczął zastanawiać się nad problemem. Alex tymczasem oglądał swoje buty zastanawiając się, czy wytrzymają one w tak ekstremalnych warunkach. Bed głaszcząc swój młot wojenny uśmiechał się na samą myśl o trzęsawisku, nareszcie będzie mógł zarzyć kąpieli błotnej. Kopalny zawzięcie myślał o jakimś podstępie, kóry mógłby opóźnić wymarsz na taki nieprzyjazny teren.

- Słuchajcie chłopaki, musimy zrobić zaopatrzenie na drogę i w związku z tym chciałem oświadczyć, że na bagnisko bez antałka piwa nie ruszam - oświadczył wszyskim nasz bohater. Drużyna popatrzyła się na niego ważąc te słowa. Alex wreszcie poparł swojego przedmówcę.

- Ma chłop rację. Nie ma co bo bagniskach tyłka obijać bez opowiedniego zaopatrzenia.

- W porządku, ale oddajmy tego drania Szurumbura leśnym elfom. Potem udamy się do Wąpierska po furaż - zaproponował Kaczoramiks.

Wszyscy zgodzili się na tę propozycję. Szybko i sprawnie załadowali się na dywan Dżina i wkrótce znaleźli się na polance z rozwalonym domkiem elfa. Natychmiast otoczył ich tłumek oburzonych i poirytowanych posaci elfów uzbrojonych w łuki.

- Patrzcie, są skurczybyki!

- Tak tak, a ten grubas pobił naszego czarodzieja.

- I domek rozwalił!

- A tak wogóle o ich na pal! !

- Łobuzy! Bandyci! Łajdaki!

Groźny tłum ruszył w kierunku naszych bohaterów potrząsając bronią.

- W morde ich i nożem! - rzucił ktoś z ciżby.

- Hej! Stójcie szanowni elfowie! Mamy dla was wieści! - Kaczoramiks próbował uspokoić rozwydrzonych elfów. Z tłumu padła odpowiedź. -. .. i nożem! - Kaczoramiks zaklął pod nosem, a Kopalny zezłościł się i krzyknął swoim dźwięcznym głosem.

- Kurdebalans! A żesz wasza targana w te i nazad krowim ogonem. Co wy sobie, kurza stopa, myślita, że nas bohaterów to można tak sobie w tego no i nożem! Szurumbura pokonaliśmy to i z wami sobie damy radę! No chodź tu który! Co straszysko was zemdliło! ?! - Kopalny stał na szeroko rozstawionych nogach, trzymając oburącz swój wielki miecz i groźnym spojrzeniem mierzył tłum. Elfy zatrzymały się i zaczęły rozglądać po sobie. Dało się słyszeć dyskusje.

- Oni pokonali Szurumbura!

- E tam! Blefują.

- Gadają przecież.

-. .. i nożem.

- Posłać po mistrza!

- Zabić ich i poćwiartować!

- Niech ktoś przyniesie osikę i toporek!

- Posłać po mistrza!

-. .. i nożem!

Drużyna zebrała się w kupę (wiadomo, kupa brzydko pachnie i nikt jej nie ruszy) i zaczeli się naradzać.

- Zabijma ich - zaproponował troll.

- Zamknij się! Głupi jesteś! - zaoponował Alex.

- Podpalimy im ten las i w nogi. - zaproponował Wiewióriusz.



- Zamknij się! Głupi jesteś! - zaoponował Alex.

- A może ich zaczarować i posłać do diabła - zaproponował druid.

- Zamknij się! Głupi jesteś! - zaoponował Alex. - Lepiej ukręćmy łeb Szurumburowi i spadajmy stąd.

- Zamknij się! Głupi jesteś! - zaoponowała reszta drużyny.

- Sufajte, a możno pokaza Szurumbura, co? - zaproponował dżin.

Drużyna poparzyła na dżina z niemym podziwem, a Kaczoramiks zapiał z zachwytu:

- Geniuszu! Pokazać zaraz elfom Szurumbura! - Alex natychmiast złapał czarnoksiężnika za kołnierz i wypchnął przed zaskoczone elfy. Z ciżby dało się słyszeć złowrogi okrzyk:

- W morde go i nożem!

Nagle wokół Szurumbura zakołowało się jak w ulu. Z ponad tłumu unosiły się zaciśnięte pięści i opadały z trzaskiem na głowę czarnoksiężnika. Jednocześnie ktoś z ciżby próbował zaproponować:

- W mordę go i nożem! -

Drużyna postanowiła wycofać się po angielsku i oddalić się z miejsca linczu. Latający dywan dżina uniósł ich ponad drzewa, a z polany dało się słyszeć odgłos bijatyki i okrzyki. W krótkim czasie drużyna wylądowała na placu przed karczmą w Wąpiersku, pożegnała się z dżinem, który obiecał czekać na nich na granicy moczarów i od razu raźno wtargnęła do zajazdu. Od samego wejścia zgodny chór zawołał:

- Karczmarzu piwa! - a następnie wszyscy zajęli miejsca przy kontuarze rozpychając się łokciami, gdyż o tej porze było "Pod Upiorem" tłoczno. Gdy chłopaki zostali zaopatrzeni w piwo i słone paluszki, drzwi od tawern otworzyły się z trzaskiem i wszedł do środka Emiliusz Trzask Pierwszy i Ostatni w towarzystwie swoich wojów: sir Haszaka i sir Gawronka. Kasztelan Emiliusz podparł się pod boki i zawadiacko uśmiechnął:

- No i co? Rycerzu? Tyleś mi naopowiadał o swoich czynach, a teraz za smokiem już czwarty tydzień się uganiasz i dopaść go nie możesz.

Emiliusz mierzył Kopalnego wielkopańskim spojrzeniem. Kopalny wybałuszył ze zdziwienia oczy i omało nie zakrztusił się piwem. Szybko przetarł oczy, lecz niestety kasztelan okazał się być prawdziwy i stał nadal tam gdzie stał.

- O kurdebalans! Chłopaki ale wpadka!

Emilius popatrzył po drużynie i powiedział głębokim i spokojnym głosem.

- No to skoro nie możesz dać sobie rady z tym problemem sam, to ja i moi woje pomożemy.

- No ale. .. w zasadzie. .. to my. .. jak by tu. .. no tego, właśnie go znaleźliśmy i teraz idziemy go zlać - Kopalny zaczął się zupełnie niepotrzebnie tłumaczyć.

- To wspaniale że go znalazłeś, teraz razem załatwimy tego gada - Emiliusz nie przestawał się uśmiechać.

- Wahnąć go? - zaptał bespośrednio Bed.

mieczem 9

- Głupi czy jak? - zastanawiał się na głos Alex.

- Ach! To wspaniale, że będziem mieli zaszczyt polować z samym kasztelanem - wtrącił się Wiewióriusz.

- Na stado wściekłych lisów! Jeszcze trzech do podziału łupów - Kaczoramiks zdawał się być niezadowolony z obrotu sprawy.

- Widzę że wszyscy są zgodni co do tego, aby razem polować na smoka, więc napijmy się za powodzenie akcji. Karczmarz! Antał piwa, ino migiem - Emiliusz zatarł ręce.

Gdy nastał świt niewielki oddział prowadzony przez Alexa, gdyż krasnolud znał drogę na "Moczary Gulgoczących Frajerów", posuwał na południowy - zachód przedzierając się przez "Góry Złotów i Upadków". Alex jak przystało na krasnoluda szedł miarowym krokiem nie zwalniając. Wiewióriusz klął dosadnie potykając się co chwila, druid sapał jak parowóz, a Kopalny prowadził głupawe dysputy z kasztelanem Emiliusem i jego wojami. Droga kręciła się pośród wzgórz i często zmieniała kąt nachylenia. Gdy tak szli ku celowi, Kopalny pomimo prowadzonej gadki obmyślał fortel jakim mógłby się pozbyć niewygodnego towarzystwa. Kiedy dotarli drogą do wygrzanego słońcem płaskowyżu Kopalny zauważył siedzącą na kamieniu jaszczurkę.

- O! Jest smok! ! Tam! !! - wrzasnął na cały głos wskazując w jej stronę palcem. Drużynę jakby prąd popieścił. Wszyscy jak jeden mąż wykazali się niezykłą bystrością umysłu i męstwem godnym co najmniej Jasia Fasolki. Bed wskoczył za najbliższą skałę, Wiewióriusz klnąc jeszcze dosadniej wycofał się na z góry upatrzone pozycję za plecy trolla. Kaczoramiks wznosząc modły do swoich bogów rozglądał się całowicie zdezorientowany w poszukiwaniu gada. Alex szarpnął się do przodu i efektem tego hełm spadł mu na oczy, krasnolud rycząc pieśń bojową wyręcał swoim toporem młyńca. Emilius Trzask Pierwszy i Ostatni dobył swojego berdysza i poparzył w kierunu wskazanym przez Kopalnego. Jedyną osobą w tym gronie, która nie wpadła w panikę była jaszczurka, która nadal wygrzewała się w promieniach słońca. Kasztelan popatrzył ze wściekłością na Kopalnego i powiedzial chowając broń na miejsce.

- Co to za smok? To zwykła jaszczurka!

- No to aki smok po dwudziesu latach komunizmu. - tłumaczył się Kopalny. Alex gdyby miał moc zabijania wzrokiem, to zapewne połowa drużyny już by przeszła do historii.

- Głupi jesteś, czy co! ?!

Reszta drogi do wieczora przeminęła bez komplikacji, gdyż żaden dosonały fortel już Kopalnemu do głowy nie strzelił. Na nocleg zatrzymali się pod dużą skałą, która dawała im osłonę od wiatru. Gdy drużyna poszła szukać drzewa na opał Emilius rozmawiał z trollem.

- Słuchaj Bed, czy jak ci tam, dlaczego ty taki jesteś?

- Jahy?

- No, taki brzydki?

- Hmm? Ja?

- No tak, ty.

- Bomsem uhodził pyskiem do dołu.

Alex z Kopalnym znaleźli drzewo i wracali do obozowiska.

- Słuchaj Alex, ty widziałeś kiedyś prawdziwego smoka?

- Ja? No pewnie, że widziałem.

- I co? Nie bałeś się go?

- Nie, bo widzisz on był na obrazku w księdze klanowej.

Kaczoramiks z Wiewióriuszem usiedli za kamieniem i prowadzili filozoficzne rozmowy.

- Wiesz Wiewióriuszu? Ja to za żadne skarby nie zostałbym czarnoksiężnikiem - powiedział druid kreśląc kosturem na ziemi przed sobą znaki mocy.

- A ja druidem - odpowiedział czarniksiężnik kreśląc kosturem przed sobą na ziemi pentagram.

Gdy już wszyscy zebrali się przy płonącym ognisku, o zebranych przemówił kaszelan Emilius Trzask Pierwszy i Ostatni.

- Moi drodzy, uważam że skoro sir Kopalny zainicjował tę wyprawę, powinien być nadal przewodnikiem grupy. Nie mam zamiaru zmieniać waszych planów (przynajmniej na razie - pomyślał) i zastosuję się do waszych założeń strategicznych.

- Taktycznych! Wasza wysokość. - poprawił delikatnie sir Haszak.

- Dobra! Niech tak będzie, bo na inną możliwość i jak byśmy się nie zgodzili - powiedział Alex.

- Ale jestem sprytny - pomyślał Emilius - W razie wpadki winę można będzie zwalić na tego cudaka, hłe hłe hłe!

Kasztelan nie zauważył rozłożystego dębu, który ostrożnym krojem oddalił się zza jego pleców. Było to doskonale zlewające się z otoczeniem przebranie króla złodziei z Lidzbarka Borekiusza.

- Wspaniale. Ten Emilius nie wie nawet jak bardzo ułatwił mi zadanie, że pozostawił Kopalnego na stanowisku przewodnika grupy. Teraz czas ostatecznej rozgywki się zbliża i mój misterny plan jest coraz bliżej końca. To ja a nie Emilius zostanę właścicielem smoczej skóry - pomyślał Borekiusz oddalając się ostrożnym krokiem w swoim doskonałym przebraniu. Po wieczerzy drużyna zabrała się za ustalenie marszruty na następny dzień. Jako pierwszy zabrał głos Alex, jako że najlepiej znał te okolice.

- Na Moczary prowadzi kilka dróg, jeżeli nie kilkanaście, ale dwie z pośród nich wydają się najlepsze. Jedna prowadzi przez Przeklętą Dolinę, a druga przez Las Cieni. Obie drogi są najkrótsze, ale niestety nie najbezpieczniejsze. W Przeklętej Dolinie snują się duchy, które doprowadzają wędrowców do obłędu, Las Cieni zaś jest znany z grasujących tam zmor, mamun i babek zjadarek. To niestety nie koniec atrakcji tych terenów, gdyż największą ciekawostką jest to, że w Przeklętej Dolinie spaceruje najemna banda zombi, a w Lesie Cieni pojawiają się gule, ohydne istoty żwiące się zmarłymi, lecz nie gardzące świeżym ciepłym mięsem - Alex zdjął z głowy hełm i podrapał się zamaszyście w jej czubek.

Drużyna zamyśliła się głęboko nad słowami krasnoluda. Wiewióriusz robił mądrą minę, Kaczoramiks z zainteresowaniem oglądał anałek, troll przesypywał z łapy do łapy piasek, Kopalny udawał, że go tu wcale nie ma. Sir Haszak z sir Gawronkiem patrzyli na swojego kaszelana, ten zaś popatrzył po zebranych i bez wachania powiedział:

- Ja tam strachu nie znam, możemy iść do Przeklętej Doliny jak i do Lasu Cieni, ale przemyślawszy sprawę stwierdzam, że powinniśmy sie udać tam, gdzie wskaże drogę sir Kopalny.

Kopalny udawał że nie słyszy, lecz po intensywnych owacjach reszty drużyny na jego cześć, sam i po dobroci wreszcie zdecydował:

- Dobra sami tego chcieliście. Jak się bawić to po całości. Idziemy do...

Tak jak poprzednio zwalili wszystko na was. Bez pardonu i bez litości i bez... Kto jak kto, ale wy to jednak strasznie musicie to przeżywać. Co odcinek to taaaaka odpowiedzialność i w dodatku nie można wygrać tej pie... nej prenumeraty tylko jakieś durne czapeczki.

DUCH SERCHI







Wild Cup Soccer

Wszyscy prawdziwi mężczyźni emocjonowali się rozgrywanymi w tym roku w USA piłkarskimi mistrzostwami świata. Także na komputerze jest wiele gier dzięki którym możemy się emocjonować tym sportem. Część z nich polega tylko na kopaniu piłki, a część wprowadza także elementy biznesu podczas prowadzenia własnej drużyny piłkarskiej. Wśród tych gier wyróżnia się jedna - jest nią właśnie Wild Cup Soccer. Co jest w niej jednak takiego wyjątkowego?

W tej grze zostały trochę zmienione zasady. Właściwie z zasad pozostało tylko tyle, że mecz rozgrywają dwie drużyny, gra się piłką i należy ją umieścić w bramce przeciwnika, poza tym wszystkie chwyty dozwolone. Ta zabawa jest naprawdę fajna (gra jest trochę brutalna) bo tutaj komentarz "główka" oznacza, że po boisku toczy się urwana głowa przeciwnika, a strzały karne to nic innego jak biegający goście z giwerami odstrzeliwujący sobie głowy. Oprócz strzelania bramek należy także kolekcjonować głowy przeciwników, poza tym ma to jeszcze jedną zaletę. Dobry przeciwnik to martwy przeciwnik, a taki jak wiadomo nie biega i nie może nam już przeszkadzać, co znacznie zwiększa nasze szanse na zwycięstwo. Żeby było śmieszniej na boisku porozrzucane są różne śmiecie. Zebranie niektórych z nich powoduje nieoczekiwane niespodzianki, takie jak na przykład zamianę piłki w bombę, dodanie jej skrzydełek czy wystrzelenie pionowo w górę na bardzo dużą wysokość. Oczywiście jest znacznie więcej niespodzianki, ale o tym trzeba się już samemu przekonać.

Do wyboru mamy trzy scenariusze, po pierwsze możemy rozegrać dziki puchar. Gramy tu systemem pucharowym, i aby zdobyć zwycięstwo musimy wygrywać trzy kolejne mecze. Kolejnym scenariuszem, moim zdaniem najciekawszym, jest liga. Tutaj prowadzimy drużynę ludzi (cała reszta to mutanci, jedni mają ludzkie ciała z głowami nosorożców, inni kozłów, jeszcze inni króliczków). Zadaniem jest zdobycie pierwszego miejsca w pierwszej lidze. Jest to dość trudne zadanie, choć na początku, gdy gramy w drugiej lidze mogło by się wydawać, że to banał. Awans do pierwszej ligi szybko jednak ostudzi zbytni optymizm. Tutaj walka jest brutalna. Kolejnym scenariuszem jest mecz nietowarzyski, bo towarzyskim trudno by nazwać spotkanie, na którym zawodnicy urywają sobie nawzajem głowy. Tutaj możemy sobie zagrać z kolegą, a w razie jakichś



wątpliwości co do wyniku są jeszcze przecież inne argumenty (niektóre zasilacze są całkiem ciężkie) i dogrywkę możemy przeprowadzić bez użycia komputera.

Ciekawe jest to, że oprócz samych rozgrywek, jest także element menedżerski. Za każdy wygrany mecz dostajemy bowiem kasę, podobnie jak za strzelone bramki i urwane głowy (to jest najbardziej opłacalne, ale wiedzą o tym także Twoi przeciwnicy i dlatego czasami mecz kończy się, gdy po jednej stronie wszyscy stracą głowę). Z kolei przed każdym meczem możesz zrobić kilka czynności. Jest to przejrzenie zawodników, zarówno swoich jak i przeciwnika, ustawienie odpowiedniego szyku, wskrzeszenie umarłych (lecz to za odpowiednio wysoką sumkę) , zakup lub sprzedaż zawodników, zapisanie lub wczytanie stanu gry. No i oczywiście najważniejsze - zakup broni. Dopiero gdy mamy broń gra nabiera prawdziwych rumieńców. Jest oczywiście kilka rodzajów broni od mieczy począwszy a na karabinach z wyrzutnią granatników skończywszy. Są też bronie mniejszego kalibru i tarcze ochronne, oczywiście wszystko ma swoją cenę, tak że nie można kupić wszystkiego od razu. Poza tym obciążony zawodnik biega nieco wolniej i może nosić tylko jeden przedmiot. Moim zdaniem najlepszą taktyką jest wyposażenie bramkarza w droższy miecz, dwu lub trzech napastników w pistolety i wyrzutnie granatników. Reszta na początek może biegać z gołymi rękami, ale wraz z przypływem gotówki można ich wyposażyć w tarcze.

Sterowanie nie jest skomplikowane, ale jego dobre opanowanie wymaga rozegrania kilku meczy. Warto też popróbować różnych taktyk i ustawień. Grafika w grze jest całkiem niezła, dźwięk nie jest rewelacją, ale i tak stwarza znakomitą atmosferę. Muszę przyznać, że jakiś czas temu gry piłkarskie mnie znudziły, ale ta od nowa podgrzała krew w żyłach i wzbudziła zainteresowanie piłką nożną. Krwawych zwycięstw życzy Wam

BADJOY

P. S. Jeżeli ta gra się wam spodobała to autorzy zapowiadają, że niedługo pojawi się ich nowa gra z cyklu brutalnych sportów.







Doom II

W DOOMA grał chyba każdy. Prawdopodobnie nie ma w moim otoczeniu kogoś obcującego z komputerem klasy PC, kto nie poświęciłby mu paru chwil (chyba że konfiguracja maszyny tej persony jest za słaba). Są tacy, którzy przeszli przez wszystkie levele (znam takiego jednego, codziennie oglądam go w lustrze) i robią to nadal (takiego też znam), tylko że korzystają przy tym z coraz wyższych poziomów trudności. Jeszcze inni korzystają z jednego spośród wielu edytorów, by konstruować własne poziomy. Sam fakt wyprodukowania takich programów niezależnie przez różne osoby/firmy świadczy o popularności DOOMA. Teraz jednak koniec stosowania półśrodków - oto niewątpliwy zaszczyt zaprezentowania najnowszego dzieła stajni ID Software pod tytułem DOOM II: Heal on Earth.

Gwoli przypomnienia tym, którzy nie grali w DOOMA (a fuj, tfe, nieładnie), a także ku pamięci licznych ofiar tej gry (zarwane noce, niezbyt pozytywne oceny w szkole) powiem szybko, o co w tym wszystkim biega.

W DOOMIE zostałeś wysłany na inspekcję jednej z baz znajdującej się na którymś z licznie kolonizowanych w tych czasach księżyców. Twoje wyszkolenie wojskowe miało być gwarantem zaprowadzenia porządku wśród znajdujących się tam cywili w wypadku jakiegoś buntu. Misja wyglądała podobnie jak wszystkie inne spełniane przez Ciebie do tej pory. Zaopatrzony w swój służbowy pistolet wyruszyłeś natychmiast po otrzymaniu rozkazów. Na miejscu jednak od razu wyjąłeś go z kabury, bynajmniej nie po to, aby go rozłożyć i naoliwić. Zaalarmował Cię korpus ludzki, o który się potknąłeś.

Idąc dalej zobaczyłeś ludzi stawiających sprawę jasno - albo my albo on. Powoli przyzwyczaiłeś się do widoku stworów najprzeróżniejszej maści. Zabitym odbierałeś coraz lepszą broń, tak więc z powodzeniem udaremniałeś ataki coraz to liczniejszych wrogów. Gdy wyczyściłeś bazę, to znaczy osiągnąłeś w tym miejscu względny spokój, zacząłeś się już cieszyć na myśl o przewidzianej w takich wypadkach nagrodzie i bilecie powrotnym. Nic z tego. Czekała Cię dalsza walka, dopiero po zabiciu uzbrojonego w karabin maszynowy cyber-pająka znalazłeś ukryte przejście, w które wszedłeś i Twoim oczom ukazały się wreszcie zielone pola Ziemi. Byłeś ciekawy, co tu się działo podczas Twojej nieobecności. Odetchnąłeś z ulgą gdy pomyślałeś o tym, że żadne diabelskie nasienie nie może przejść za Tobą. ..



Jak sam podtytuł DOOMA II wskazuje, że zDOOMolowanie księ życa nie zakończyło tej historii. Gra ta nie jest jednak tylko kolejnymi planszami, dorobionymi w oparciu o stary engine przez żądnych mamony programistów. Zmiany zapowiada większy o około 4 Mb plik wad. Plansze nie kończą się dostępem do trzydziestu nowych plansz (w DOOMie były trzy epizody po osiem leveli). Masz możliwość grania z kolegą na komputerach po łączonych w sieć lub poprzez z łącze szeregowe. Przez modem też mo żna się zabawić, lecz trzeba mieć urządzenie pozwalające osiągnąć 9600 baudów. Nagranie swojej gry także nie sprawia kłopotów, należy tylko mieć w zapasie 128KB wolnego miejsca na dysku. Jak już o pamięci mówimy to bez około 3.7 megabajta nie obejrzymy nawet tytułowego obrazka (a w niektórych miejscach komputer tak intensywnie musi korzystać z dysku, że gra jest praktycznie niemożliwa). Grafika uległa poprawie. Obrazy są bardziej ostre, granulowatość screenów nie rzuca się tak w oczy jak to miało miejsce w pierwszej części. Wachlarz dostępnej broni jest podobny, jedyną istotną nowością jest tu dwururka. Przyznać muszę, że jest to bardzo przydatna broń, gdy chodzi o celny i skuteczny strzał. Ogólnie gra jest trudniejsza. Składają się na to szybsze reakcje wrogów, ich lepsze uzbrojenie i większa liczebność (np. pająki miast karabinu maszynowego mają na składzie działka plazmowe) . Autorzy wprowadzili także parę nowych, nieprzyjemnych kreatur. System przeróżnych zapadni, ruchomych ścian, pomostów itp. zrobiono tak, aby zaskoczyć gracza. Pomimo bardziej rozbudowanych poziomów nie ma więc tutaj mowy o monotonii. Całość uzupełnia muzyka budująca wraz z grafiką nastrój realności. Obsługa joysticka została poważnie ulepszona, dzięki czemu mogłem korzystać tym razem z tego pożytecznego urz ądzenia.

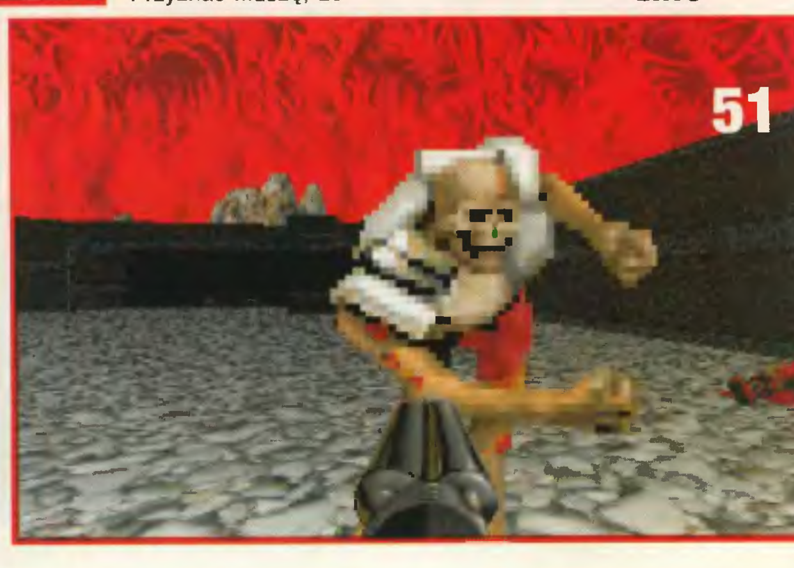
Całość działa poprawnie na PC 386DX 40 MHz. Niech Was nie zraża stopień trudności. Uratujcie homo sapiens, a do walki niech zachęci was widok tego co ludzie pozostawili po sobie na ścianach.

BRYŚ













Multimedia i nie tylko!





Nasza oferta to:
- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.

Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975

Trust®
MULTI MEDIA

Wearnes



Logic 3

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

Quickjoy

MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem